

**TATA RIAS KARAKTER RHA WEDHENG DALAM PERGELARAN
TEATER TRADISI MENTARI PAGI DI BUMI WILWATIKA**

PROYEK AKHIR

**Diajukan Kepada
Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta
Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan Guna
Memperoleh Gelar Ahli Madya**



**ASRIFA SAKINAH
NIM. 15519134024**



**PROGRAM STUDI TATA RIAS DAN KECANTIKAN
PENDIDIKAN TEKNIK BOGA DAN BUSANA
FAKULTAS TEKNIK UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
MARET 2018**

TATA RIAS KARAKTER RHA WEDHENG DALAM PERGELARAN TEATER TRADISI MENTARI PAGI DI BUMI WILWATIKTA

Oleh:

**ASRIFA SAKINAH
NIM. 15519134024**

ABSTRAK

Proyek akhir ini bertujuan untuk 1) menghasilkan rancangan kostum, aksesoris, tata rias karakter, *body painting*, dan penataan rambut pada tokoh Rha Wedheng dalam pertunjukan teater tradisi Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta; 2) mampu menata kostum dan aksesoris serta mengaplikasikan tata rias karakter, *body painting*, dan penataan rambut pada tokoh Rha Wedheng dalam pertunjukan teater tradisi Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta; 3) menampilkan kostum, aksesoris, tata rias karakter, *body painting*, dan penataan rambut pada tokoh Rha Wedheng dalam pertunjukan teater tradisi Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta.

Metode yang digunakan adalah *Research and Development (R&D)* dengan model pengembangan 4D, yaitu 1) *define* berupa proses analisis terhadap aspek cerita Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta, karakter Rha Wedheng, karakteristik Rha Wedheng, sumber ide, dan pengembangan sumber ide; 2) *design* berupa proses perancangan kostum, Aksesoris, tata rias karakter, *body painting*, dan penataan rambut; 3) *develop* berupa proses validasi terhadap desain kostum, desain Aksesoris, desain tata rias karakter, desain *body painting*, desain penataan rambut, serta desain *prototype*; 4) *dessiminate* berupa proses penyebarluasan karya yang ditampilkan pada pertunjukan teater tradisi Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta.

Hasil yang diperoleh dari proyek akhir, yaitu 1) rancangan kostum dan aksesoris menerapkan unsur garis, bentuk, warna, serta tekstur dan prinsip *balance* serta aksesoris, tata rias karakter dengan unsur warna, tekstur, serta *value* dan prinsip desain berupa *unity* dan *balance*, tata rias rambut menggunakan unsur garis serta warna dan prinsip desain berupa *balance*; 2) kostum dan aksesoris diwujudkan dengan kostum berupa jubah asimetris berwarna ungu, aksesoris bahu, variasi plat panggul, celana, dan sampung batik, aksesoris berupa mahkota, gelang, kelat bahu dan kalung, rias wajah karakter diwujudkan dengan pengaplikasian kumis, janggut palsu dan hiasan dahi berwarna hitam serta *body painting* berupa *tattoo* naga, tata rias rambut diwujudkan dengan rambut yang digelung penataan puncak; 3) penyelenggaraan pertunjukan teater tradisi Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta dilaksanakan pada 18 Januari 2018, pukul 12.30, di gedung Auditorium UNY, dihadiri lebih dari 600 penonton yang pelaksanaannya berjalan lancar dan sukses.

Kata kunci: *tata rias karakter, mentari pagi di bumi wilwatikta, rha wedheng.*

CARACTER MAKEUP OF RHA WEDHENG IN THE THEATRE TRADITION OF MENTARI PAGI DI BUMI WILWATIKTA

By:

**ASRIFA SAKINAH
NIM. 14519134016**

ABSTRACT

This last project is having aims to 1) produce the costume plan, accessory, caracter makeup, face painting, and hairdo for Rha Wedheng figure in the theatre tradition of Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta; 2) arrange the costume and accessory and also apply the caracter makeup, face painting, and hairdo for Rha Wedheng figure in the theatre tradition show of Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta; 3) present the costume, accessory, caracter makeup, face painting, and hairdo for Rha Wedheng figure in the theatre tradition show of Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta.

The methods which are used is Research and Development (R&D) with 4D development model, which are 1) define, is analysis process to the story aspect of Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta, character of Rha Wedheng, characteristic of Rha Wedheng, source of idea, and developing the source of idea; 2) design, is process of planning the costume, accessory, caracter makeup, face painting, and hairdo; 3) develop, is validation process to the costume design, accessory design, caracter makeup design, face painting design, hairdo design, and also prototype design; 4) disseminate, is disseminating process of artwork which is show in the theatre tradition show of Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta.

The results of this last project are 1) costume plan and accessory applying the elements of line, shape, color, and texture also balance principle and accent, caracter makeup with elements of color, texture, and value also design principle which is unity and balance, hairdo using elements of line and color also design principle which is balance; 2) costume and accessory applied with costume which is coak satin fabric with purple color, shoulder accessory, short pants, batik fabric, drapery pants, crown, bracelet, and necklace, makeup caracter applied with fake bread, dragon tattoo and adding the face painting on the forehead, hairdo applied with hair tied at the top of the head; 3) the theatre tradition show of Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta was conducted on January 18th, 2018 at 12:30, in the auditorium room of Yogyakarta State University, and attended by 600 audiences which the show was going smooth and success.

Keywords: caracter makeup, theatre tradition, mentari pagi di bumi wilwatikta, rha wedheng.

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Asrifa Sakinah
NIM : 15519134024
Program Studi : Tata Rias dan Kecantikan
Fakultas : Teknik
Judul Proyek Akhir : Tata Rias Karakter Rha Wedheng dalam
Pergelaran Teater Tradisi Mentari Pagi di Bumi
Wilwatikta

Menyatakan bahwa Proyek Akhir ini benar – benar karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya, pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang lain kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang sudah baku.

Yogyakarta, 15 Maret 2018
Yang menyatakan,



Asrifa Sakinah
NIM. 15519134024

HALAMAN PENGESAHAN

Proyek Akhir

TATA RIAS KARAKTER RHA WEDHENG DALAM PERGELARAN TEATER TRADISI MENTARI PAGI DI BUMI WILWATIKTA

Disusun Oleh:



ASRIFA SAKINAH
NIM. 15519134024

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji Proyek Akhir Program Studi Tata Rias
dan Kecantikan, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Yogyakarta
pada tanggal 21 Maret 2018

TIM PENGUJI

Nama/Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Asi Tritanti, M.Pd Ketua Penguji/Pembimbing		10 April '18
Ika Pranita Siregar, S.F, Apt, M.Pd Sekertaris Penguji		10 April '18
Dr. Mutiara Nugraheni, S.TP, M.Si Penguji		10 April '18

Yogyakarta, 12 April 2018
Dekan Fakultas Teknik
Universitas Negeri Yogyakarta



Dr. Widarto, M.Pd
NIP. 19631230 198812 1 001

PERSEMBAHAN



Dengan rasa bangga dan bahagia atas rampungnya hasil karya tugas akhir ini saya khaturkan rasa syukur dan terimakasih serta persembahkan ini kepada:

Kedua orang tua tercinta yang telah memberikan dukungan moril maupun materi serta do'a yang tiada henti untuk kesuksesan saya, karena tiada kata seindah lantunan do'a dan tiada do'a yang paling khusuk selain do'a yang terucap dari orang tua. Juga **saudara saya (kakak dan adik)**, yang senantiasa memberikan dukungan, semangat, senyum dan do'anya untuk keberhasilan ini, cinta kalian memberikan kobaran semangat yang menggebu, terimakasih dan sayang ku untuk kalian.

Sahabat dan teman tersayang, tanpa semangat, dukungan dan bantuan kalian semua tak kan mungkin aku sampai disini, terimakasih untuk canda tawa, tangis, dan perjuangan yang kita lewati bersama dan terimakasih untuk kenangan manis yang telah mengukir selama ini.

Ibu dosen pembimbing, penguji dan pengajar, yang selama ini telah tulus dan ikhlas meluangkan waktunya untuk menuntun dan mengarahkan saya, memberikan bimbingan dan pelajaran yang tiada ternilai harganya, agar saya menjadi lebih baik.

Semoga laporan tugas akhir ini dapat bermanfaat dan berguna untuk kemajuan ilmu pengetahuan di masa yang akan datang, Aamiin.

MOTTO



“Hadapi, Jalani, Syukuri.”
(Asrifa Sakinah)

“Lakukan yang terbaik, sehingga aku tak akan menyalahkan diriku sendiri atas segalanya.”
(Magdalena Neuner)

“Tuhan telah menganugerahkan bakat kepada kita dan usahalah yang membuat bakat itu menjadi kejeniusan.”
(Anna Paviova)

“Kehidupan ini adalah pendidikan dan kita selalu dalam keadaan harus belajar.”
(Bruce Lee)

“Satu-satunya yang membuat orang lari dari tantangan adalah lemahnya kepercayaan.”
(Mohammad Ali)

“90% penyebab kegagalan manusia adalah kepasrahan terhadap realitas.”
(Washington Irvin)

“Jika anda menginginkan kesuksesan tetapi anda menghindari usaha untuk meraih kesuksesan dengan alasan takut gagal, maka ketakutan anda adalah ketakutan untuk menjadi orang sukses.”
(Professor Schein)

KATA PENGANTAR

Alhamdulillahirobbil'alamin, puji dan syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT atas rahmat dan hidayahNya Penulis dapat menyelesaikan penulisan laporan tugas akhir dengan judul “Tata Rias Karakter Tokoh Rha Wedheng dalam Pergelaran Tugas Akhir Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta” ini tepat pada waktunya.

Selesai penulisan laporan Proyek Akhir ini tentu saja tidak terlepas dari dorongan dan bantuan dari berbagai pihak, oleh kaena itu pada kesempatan ini penulis menyampaikan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Tuhan Yang Maha Esa, yang telah memberikan rahmat serta hidayah-Nya kepada seluruh umatNya.
2. Prof. Dr. Sutrisna Wibawa, M.Pd, Rektor Universitas Negeri Yogyakarta.
3. Dr. Widarto, M.Pd, Dekan Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta.
4. Dr. Mutiara Nugraheni, S.TP, M.Si, Ketua Jurusan Pendidikan Teknik Boga dan Busana Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta.
5. Asi Tritanti, M.Pd, Ketua Program Studi Tata Rias dan Kecantikan juga selaku Dosen Pemimbing Akademik sekaligus Dosen Pembimbing Penulisan Laporan yang telah meluangkan waktunya untuk membimbing dan mengajarkan ilmu dalam proses penyusuna tugas akhir.
6. Afif Ghurub Bestari, M.Pd selaku konsultan desain yang telah membimbing dengan sabar selama proses pengerjaan Proyek Akhir.
7. Ika Pranita, S.F, Apt, M.Pd. selaku Sekertaris Penguji.

8. Ayahanda, ibunda, kakak dan adik tersayang yang selalu meridhoi, mendoakan, serta membantu penulis dari segi material maupun segi motivasi dan menjadi sumber semangat selama proses penyusunan laporan ini.
9. Kepada seluruh teman-teman Prodi Tata Rias dan Kecantikan angkatan 2015 tanpa terkecuali, yang telah memberikan dukungan kepada penulis dan memberikan semangat dalam menyelesaikan laporan ini.
10. UKMF Karnaval Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta
11. UKM Kamasetra Universitas Negeri Yogyakarta.
12. Semua pihak lain yang terkait yang telah ikut serta memberikan bantuan dan dorongan dalam laporan penulisan Proyek Akhir.

Penulis menyadari tentunya masih terdapat banyak kekurangan baik dari segi materi maupun penulisan. Oleh karena itu, kritik dan saran sangat penulis harapkan untuk memperbaiki laporan ini. Semoga laporan tugas akhir ini dapat bermanfaat bagi siapapun yang membaca khususnya bagi teman-teman di Prodi Tata Rias dan Kecantikan Jurusan Pendidikan Teknik Boga dan Busana Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta.

Yogyakarta, 15 Maret 2018

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
LEMBAR PERNYATAAN	iii
MOTTO	iv
PERSEMBAHAN.....	v
ABSTRAK	vi
ABSTRACT	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah	4
C. Batasan Masalah	4
D. Rumusan Masalah	5
E. Tujuan Penulisan	5
F. Manfaat Penulisan	6
1. Manfaat Bagi Mahasiswa.....	6
2. Manfaat Bagi Program Studi	7
3. Manfaat Bagi Masyarakat	7
G. Keaslian Gagasan.....	8

BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Sinopsis Cerita	9
B. Sumber Ide	9
1. Pengertian Sumber Ide	9
2. Penggolongan Sumber Ide	10
3. Pengembangan Sumber Ide	11
4. Fungsi Sumber Ide	13
C. Desain	14
1. Pengertian Desain	14
2. Unsur-unsur Desain	15
3. Prinsip Desain	21
D. Kostum dan Aksesori.....	24
1. Pengertian Kostum.....	24
2. Aksesori	25
3. Batik.....	25
E. Tata Rias Wajah	26
1. Pengertian dan Tujuan Rias Wajah.....	26
2. Rias Karakter	28

3.	Rias Wajah Panggung	30
4.	Tata Rias Wajah Korektif	30
F.	Penataan Rambut.....	31
1.	Pengertian Penataan Rambut	31
2.	Faktor yang Mempengaruhi Penataan Rambut.....	32
3.	Penataan Puncak	32
G.	Body Painting.....	33
H.	Pergelaran.....	34
1.	Pengertian Pergelaran	34
2.	Tema Pergelaran	34
3.	Teater	35
4.	Panggung	36
5.	Tata Cahaya (<i>Lighting</i>)	37
6.	Tata Suara	38

BAB III KONSEP DAN METODE PENGEMBANGAN

A.	Define (Pendefinisian).....	40
1.	Sinopsis Cerita	40
2.	Karakter dan Karakteristik Tokoh Rha Wedheng.....	41
3.	Sumber Ide	41
4.	Pengembangan Sumber Ide	42
B.	Design (Perencanaan)	44
1.	Desain Kostum.....	44
a.	Jubah	46
b.	Variasi Plat Pangguldan Sabuk.....	47
c.	Celana Pendek.....	48
d.	Samping Batik Pendek	48
2.	Desain Aksesori	49
a.	Aksesori Bahu	49
b.	Aksesori Lengan	50
c.	Aksesori Tangan	51
d.	Aksesori Leher	51
e.	Aksesori Kepala	52
f.	Aksesori Kaki	53
g.	Aksesori Pendukung	53
3.	Desain Rias Wajah.....	54
a.	Rancangan Rias Alis	55
b.	Rancangan Rias Mata	56
c.	Rancangan Desain <i>Countour</i> Wajah.....	57
d.	Rancangan Rias Bibir	57
e.	Rancangan Rias Hidung.....	58
4.	Desain <i>Face Painting</i>	59
5.	Desain <i>Body Painting</i>	59
6.	Desain Penataan Rambut	60
7.	Desain Pergelaran	61
a.	Pemilihan Cerita dan Tema.....	62

b. Konsep Pergelaran	62
c. <i>Layout</i> Pergelaran	62
C. <i>Develope</i> (Pengembangan).....	63
D. <i>Disseminate</i> (Penyebarluasan)	67
1. Rancangan Pagelaran	67
2. Penilaian Ahli (<i>Grand Juri</i>)	67
3. Gladi Kotor	68
4. Gladi Bersih	68
5. Pergelaran	69
 BAB IV PROSES, HASIL DAN PEMBAHASAN	
A. Proses, Hasil dan Pembahasan <i>Define</i> (Pendefinisian)	71
B. Proses, Hasil, dan Pembahasan Desain (Perencanaan).....	72
1. Kostum	72
2. Aksesori	75
3. Rias Wajah dan <i>Face Painting</i>	78
4. Penataan Rambut	85
C. Proses, Hasil dan Pembahasan <i>Develop</i> (Pengembangan)	88
1. Validasi Desain Kostum dan Aksesori	88
2. Validasi Desain <i>Makeup</i> , <i>Face Painting</i> , <i>Body Painting</i> , dan Penataan Rambut	89
3. Pembuatan Kostum dan Aksesori	94
4. Uji Coba Rias Wajah, <i>Face Painting</i> , dan <i>Body Painting</i>	96
5. Uji Coba Penataan Rambut.....	96
6. <i>Prototype</i> Tokoh Rha Wedheng	97
D. Proses, Hasil, dan Pembahasan <i>Dessiminate</i> (Penyebarluasan)	99
1. Penilaian Ahli (<i>Grand Juri</i>)	99
2. Gladi Kotor	100
3. Gladi Bersih	101
4. Pergelaran Utama.....	101
 BAB V SIMPULAN DAN SARAN	
A. Simpulan	104
B. Saran	105
 DAFTAR PUSTAKA	107
LAMPIRAN.....	109

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Gambar Super <i>Hero</i> Thor.....	41
Gambar 2. Gambar Naga Eropa	44
Gambar 3. Desain Kostum Keseluruhan	45
Gambar 4. Desain Jubah	46
Gambar 5. Desain Variasi Plat Panggul	47
Gambar 6. Desain Celana Pendek	48
Gambar 7. Desain Samping Kain Batik	49
Gambar 8. Desain Aksesori Bahu	50
Gambar 9. Desain Aksesori Lengan.....	50
Gambar 10. Desain Aksesori Tangan.....	51
Gambar 11. Desain Aksesori Leher	52
Gambar 12. Desain Aksesori Kepala	52
Gambar 13. Desain Aksesori Kaki.....	53
Gambar 14. Desain Aksesori Pendukung.....	54
Gambar 15. Desain Wajah Keseluruhan.	55
Gambar 16. Desain Rias Alis	56
Gambar 17. Desain Rias Mata	56
Gambar 18. Desain <i>Countour</i> Wajah	57
Gambar 19. Desain Rias Bibir	58
Gambar 20. Desain Rias Hidung.....	58
Gambar 21. Desain <i>Face Painting</i>	59
Gambar 22. Desain <i>Body Painting</i>	50
Gambar 23. Desain Penataan Rambut.....	61
Gambar 24. Desain Rambut Keseluruhan	61
Gambar 25. Desain <i>Layout</i> Panggung Pergelaran.....	63
Gambar 26. <i>Develop</i> (Pengembangan)	66
Gambar 27. <i>Disseminate</i> (Penyebarluasan).....	70
Gambar 28. Desain Kostum Awal	73
Gambar 29. Desain Kostum Akhir.....	74
Gambar 30. Hasil Akhir Kostum	74
Gambar 31. Desain Aksesori Bahu	75
Gambar 32. Hasil Akhir Aksesori Bahu	75
Gambar 33. Desain Gada	75
Gambar 34. Hasil Akhir Gada.....	75
Gambar 35. Desain Mahkota.....	76
Gambar 36. Hasil Akhir Mahkota.....	76
Gambar 37. Desain Kalung	77
Gambar 38. Hasil Akhir Kalung	77
Gambar 39. Desain Kelat Bahu.....	77
Gambar 40. Hasil Akhir Kelat Bahu	77
Gambar 41. Desain Gelang Tangan	78
Gambar 42. Hasil Akhir Gelang Tangan	78
Gambar 43. Desain Gelang Kaki	78
Gambar 44. Hasil Akhir Gelang Kaki.....	78

Gambar 45. Desain Awal <i>Make Up</i>	84
Gambar 46. Akhir Akhir <i>Make Up</i>	84
Gambar 47. Hasil Akhir <i>Make Up</i>	84
Gambar 48. Desain <i>Body Painting</i>	84
Gambar 49. Hasil Akhir <i>Body Painting</i>	84
Gambar 50. Desain Penataan Rambut.....	87
Gambar 51. Hasil Akhir Penataan Rambut	87
Gambar 52. Desain Kostum Awal	88
Gambar 53. Desain Kostum Akhir.....	88
Gambar 54. Desain Rias Wajah	89
Gambar 55. Hasil Akhir <i>Make Up</i>	89
Gambar 56. Proses Pembuatan Kostum	91
Gambar 57. Proses Pembuatan Aksesoris Bahu	92
Gambar 58. Proses Pembuatan Aksesoris	93
Gambar 59. Hasil Uji Coba Rias Wajah & <i>Face Painting</i> 1	94
Gambar 60. Hasil Uji Coba Rias Wajah & <i>Face Painting</i> 2	95
Gambar 61. Hasil Uji Coba Rias Wajah & <i>Face Painting</i> 3	95
Gambar 62. Hasil Uji Coba Penataan Rambut 1	96
Gambar 63. Hasil Uji Coba Penataan Rambut 2.....	97
Gambar 64. <i>Prototype</i> Tokoh Rha Wedheng	97
Gambar 65. <i>Develop</i> (Pengembangan)	98

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Tahapan Tata Rias, <i>Face Painting</i> dan <i>Body Painting</i>	78
Tabel 2. Tahapan Penataan Rambut.....	85

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Dokumentasi Para Pemenang	110
Lampiran 2. Foto Bersama Keluarga dan Bersama <i>Talent</i>	111
Lampiran 3. Foto Bersama Seluruh Dosen dan Mahasiswa Rias Angkatan 2015	112
Lampiran 4. Dokumentasi Suasana Pergelaran	113
Lampiran 5. Desain Poster	114
Lampiran 6. Desain Tiket, Stiker, dan <i>Leaflet</i>	115

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Indonesia adalah bangsa yang majemuk, terkenal dengan keanekaragaman dan keunikannya, terdiri dari berbagai suku bangsa yang mendiami belasan ribu pulau. Masing-masing suku bangsa memiliki keanekaragaman seni budaya tersendiri, disetiap seni budaya tersebut terdapat nilai-nilai sosial yang tinggi. Pada kondisi saat ini, seni dan kebudayaan mulai ditinggalkan karena adanya pengaruh globalisasi. Sudah bukan rahasia lagi apabila kesenian tradisional di Indonesia mulai ditinggalkan generasi muda negeri ini, dan masuknya berbagai kebudayaan luar melalui berbagai media, terutama internet dan televisi, tidak sedikit ikut mempengaruhi kelunturan apresiasi terhadap kesenian tradisional. Saat ini banyak anak-anak muda kurang mengenal kesenian tradisional seperti karawitan, gamelan, wayang, dan juga ketoprak, mereka (anak muda) lebih senang dengan kesenian dan tradisi luar yang tidak jelas benar dari mana asalnya (Handayani, 2008).

Upaya untuk menjaga kelestarian seni dan budaya Indonesia, banyak cara yang dapat dilakukan sesuai dengan kemampuan dan batasan-batasan yang ada. Jangan sampai disaat seni budaya Indonesia diambil bangsa lain, baru muncul kesadaran betapa bagus nya nilai-nilai yang terkandung dalam budaya tersebut. Seni memiliki banyak cabang seperti seni rupa, seni sastra, dan seni pertunjukan, seni pertunjukan memiliki cabang seperti, seni musik, seni tari dan teater. Teater tradisional yang ada di Indonesia dibagi menjadi beberapa seperti wayang orang,

ketoprak dan ludruk, lenong, lawak dan dagelan, serta wayang kulit dan golek (Nursantara, 2007: 46).

Teater tradisi pada umumnya merupakan seni pertunjukan teater yang mengangkat cerita rakyat dan diiringi oleh musik tradisional gamelan. Saat ini teater tradisi tersebut mulai kurang diminati karena kenyataannya dari hasil survei yang telah dilakukan pada tanggal 1 Desember 2017, masyarakat saat ini lebih memilih menonton apa yang sudah disajikan di sosial media ataupun televisi dengan alasan lebih praktis dan terjangkau.

Selain seni tradisi yang mulai dilupakan, masyarakat kurang memahami sejarah kerajaan yang ada di Indonesia dimulai dari kerajaan-kerajaan kecil hingga kerajaan terbesar yang pernah ada di Nusantara yaitu kerajaan Majapahit (Kompas.com). Majapahit adalah sebuah kerajaan yang berpusat di Jawa Timur, pada abad ke-14 sampai ke-15 M. Majapahit sangat luas, bahkan melebihi luas wilayah Republik Indonesia sekarang. Oleh karena itu, Muhammad Yamin menyebut Majapahit dengan sebutan negara nasional kedua di Indonesia. Seluruh kepulauan di Indonesia berada di bawah kekuasaan Majapahit (Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia, 2013: 116).

Dalam rangka untuk mengangkat kesenian tradisi yang mulai dilupakan banyak usaha yang sudah dilakukan oleh pemerintah maupun masyarakat pecinta seni tradisi. Mahasiswa Tata Rias dan Kecantikan angkatan 2015 Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta ikut berpartisipasi dengan mempergelarkan teater tradisi yang bertemakan “Kudeta di Majapahit” dengan judul “Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta”. Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta sendiri merupakan cerita

rakyat dimana didalamnya menceritakan tentang masa ke dua kerajaan Majapahit yang menjadi kacau karena dipimpin oleh sang Prabu Jaya Negara yang memiliki sifat kurang bijaksana, sehingga pemerintahan Majapahit diambang kehancuran (Siswanto, 2017). Tokoh-tokoh yang berperan diantaranya adalah para Dharmaputra yaitu Rha Kuti, Rha Semi, Rha Wedheng, dan Rha Tanca.

Tokoh yang diambil untuk dijadikan sebuah *prototype* dalam cerita Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta adalah Rha Wedheng dimana ia merupakan seorang pembesar kerajaan, anggota Dharmaputra Panca Ri Wilwatikta, berumur 45 tahun dengan watak dermawan, bijaksana dan tegas. Perwujudan tokoh Rha Wedheng dalam pertunjukan Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta, perlu memperhatikan dan menyesuaikan tema dengan rias wajah, kostum, aksesoris, dan peran, hingga tempat yang akan dijadikan pentas, untuk dapat mendukung dan memaksimalkan penampilannya, namun hal demikian memerlukan pertimbangan dengan faktor kenyamanan dan keamanan kostum saat dipergunakan dalam pentas.

Sebagaimana pertimbangan yang telah ada maka diperlukan kajian teori yang lebih dalam mengenai tata rias yang dipergunakan untuk menciptakan tokoh Rha Wedheng dalam pertunjukan teater tradisi Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta. Tata rias yang dipergunakan merupakan rias karakter. Saat mengaplikasikan *makeup* sangat diperlukan ketepatan untuk menyesuaikan dengan karakter tokoh, penyesuaian dengan umur tokoh, pemilihan warna yang harus disesuaikan dengan konsep tata rias panggung, serta harus sesuai dengan peran dalam cerita Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas maka dapat diidentifikasi permasalahan-permasalahannya, diantaranya :

1. Saat ini seni dan kebudayaan mulai ditinggalkan, karena besarnya pengaruh globalisasi yang masuk ke Indonesia
2. Teater tradisi menjadi tidak menarik karena banyaknya pengaruh budaya luar yang lebih menarik perhatian masyarakat Indonesia.
3. Pergelaran teater tradisi kurang diminati karena masyarakat lebih memilih tontonan yang sudah disajikan pada televisi, dan sosial media.
4. Perlu memperhatikan dan menyesuaikan tema dengan rias wajah, kostum, aksesoris, peran, hingga tempat yang akan dijadikan pementasan, untuk dapat mendukung dan memaksimalkan penampilan Rha Wedheng.
5. Penerapan *makeup* untuk tokoh Rha Wedheng perlu menyesuaikan dengan karakter dan umur tokoh, pemilihan warna yang harus disesuaikan dengan konsep tata rias panggung. Serta, harus sesuai dengan peran dalam cerita Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta.

C. Batasan Masalah

Mengingat pembahasan mengenai seni pertunjukan sangatlah luas, maka pada pembahasan kali ini akan dibatasi seputar merancang, mengembangkan, menata, dan menampilkan kostum, aksesoris, tata rias karakter, *body painting*, dan penataan rambut pada tokoh Rha Wedheng dalam pertunjukan teater tradisional Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah di atas maka dapat dirumuskan suatu masalah yaitu:

1. Bagaimana merancang kostum, aksesoris, tata rias karakter, *body painting*, dan penataan rambut pada tokoh Rha Wedheng dalam pertunjukan teater tradisional Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta?
2. Bagaimana menata kostum dan aksesoris serta mengaplikasikan tata rias karakter, *body painting*, dan penataan rambut pada tokoh Rha Wedheng dalam pertunjukan teater tradisional Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta?
3. Bagaimana menampilkan kostum, aksesoris, tata rias karakter, *body painting*, dan penataan rambut pada tokoh Rha Wedheng dalam pertunjukan teater tradisional Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta?

E. Tujuan Penulisan

Berdasarkan batasan masalah di atas maka tujuan dalam perwujudan *prototype* tokoh Rha Wedheng dalam pertunjukan teater tradisional Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta ini adalah :

1. Merancang kostum, aksesoris, tata rias karakter, *body painting*, dan penataan rambut pada tokoh Rha Wedheng agar sesuai dengan pertunjukan teater tradisional Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta.
2. Mampu menata kostum dan aksesoris serta mengaplikasikan tata rias karakter, *body painting*, dan penataan rambut pada tokoh Rha Wedheng agar sesuai dengan pertunjukan teater tradisional Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta.

3. Menampilkan kostum, aksesoris, tata rias karakter, *body painting*, dan penataan rambut pada tokoh Rha Wedheng agar sesuai dengan pertunjukan teater tradisional Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta.

F. Manfaat Penulisan

Pertunjukan teater tradisi Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta, proyek akhir Tata Rias dan Kecantikan angkatan 2015 ini, memiliki beberapa manfaat, diantaranya :

1. Manfaat Bagi Mahasiswa
 - a. Mendapat pengalaman dan melatih kemampuan khususnya dalam merancang kostum, aksesoris, tata rias karakter, *body painting*, dan penataan rambut pada tokoh Rha Wedheng dalam pertunjukan teater tradisional Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta.
 - b. Melatih kerja keras, kesabaran, ketelatenan, mengambil keputusan, serta mengatasi masalah yang timbul pada saat proses merancang pertunjukan teater tradisional Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta.
 - c. Meningkatkan kerjasama dalam tim dan kesolidan untuk mencapai kesuksesan pertunjukan teater tradisional Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta.
 - d. Sarana mempromosikan diri sebagai seorang yang bergerak di bidang tata rias dan kecantikan.

2. Manfaat Bagi Program Studi

- a. Mempersiapkan kompetensi lulusan yang bertaqwa, berkarakter serta memiliki *softskill* yang baik sehingga membawa nama baik prodi di dunia kerja.
- b. Pembelajaran bagi lulusan untuk berkerjasama, berkompetensi, dan siap menghadapi persaingan global.
- c. Sebagai ajang promosi kepada masyarakat tentang keberadaan Program Studi Tata Rias dan Kecantikan Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta.

3. Manfaat Bagi Masyarakat

- a. Memberi pembelajaran untuk melestarikan seni pertunjukan asli Indonesia yang saat ini mulai ditinggalkan
- b. Menambah wawasan tentang sejarah kehidupan Majapahit pada zaman dahulu.
- c. Memperoleh informasi tentang kompetensi mahasiswa Tata Rias dan Kecantikan Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta.
- d. Mendapatkan hiburan dari pertunjukan teater tradisional Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta.

G. Keaslian Gagasan

Tugas akhir yang dipergelarkan dalam bentuk teater tradisi dengan tema “Kudeta di Majapahit” yang berjudul “Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta” dengan mewujudkan *prototype* tokoh Rha Wedheng ini merupakan hasil karya sendiri, mulai dari tata rias, penataan rambut hingga merancang kostum dan aksesoris dalam pelaksanaan pertunjukan teater tradisional Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta. Dalam penggarapan dan penyusunan Proyek Akhir ini belum pernah dipublikasikan dan ditampilkan sebelumnya.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Sinopsis Cerita

Sinopsis adalah ikhtisar karangan ilmiah yang biasanya diterbitkan bersama-sama dengan karangan asli yang menjadi dasar sinopsis itu, atau ringkasan atau abstraksi (KBBI, 1988: 845). Sinopsis adalah ringkasan isi sebuah cerita, dan dimaksudkan untuk membantu penonton sebuah pementasan agar dapat mengetahui garis besar cerita yang akan dipentaskan (Eneste, 1995: 123). Sedangkan pendapat Nurhadi, Dawud dan Pratiwi (2007: 8), sinopsis diartikan sebagai ringkasan cerita novel. Sebuah ringkasan novel merupakan isi ringkas dari sebuah novel dengan tetap memperhatikan unsur-unsur intristik (tokoh dan watak, alur, latar, tema, dan amanat) novel tersebut.

Berdasarkan hal yang telah dijelaskan di atas dapat disimpulkan bahwa sinopsis adalah ringkasan sebuah cerita dari suatu karangan, baik buku atau cerita sebuah pementasan yang dimaksudkan untuk penonton atau pembaca mengetahui garis besar cerita tersebut.

B. Sumber Ide

1. Pengertian Sumber Ide

Sumber ide menurut Widarwati (2000: 58), merupakan “segala sesuatu yang dapat menimbulkan ide seseorang untuk menciptakan desain ide baru”. Sedangkan menurut Triyanto (2011: 22), “sumber ide merupakan bagian dari konsep penciptaan atau menjadi landasan visual terciptanya suatu karya. Ia juga menjadi sumber inspirasi bentuk suatu karya. Sumber ide dapat berupa apa saja

yang ada disekitar manusia. Sebagai contoh, dunia flora, fauna berbagai bentuk geometris, kejadian aktual disekitar masyarakat, bahkan proyeksi masa depan sampai berbagai macam impian manusia yang lain”.

Menurut kedua pendapat ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa sumber ide adalah segala sesuatu yang dapat digali untuk menciptakan desain ide baru berupa apa saja yang ada disekitar manusia.

2. Penggolongan Sumber Ide

Pendapat Triyanto (2012: 33), sumber ide dapat diperoleh dari mana saja termasuk yang ada disekitar kita. Contohnya, mengambil bentuk flora, fauna, dan benda-benda tidak hidup disekitar kita. Bahkan, kita dapat mengambil sumber ide dengan menggali potensi budaya daerah, misalnya bentuk rumah adat, alat pertanian, dan barang-barang kebutuhan sehari-hari.

Pendapat Chodiyah dan Mamady (Widarwati, 2000: 58), sumber ide dapat dikelompokkan menjadi tiga, yaitu:

- a. Sumber ide dari penduduk dunia, atau pakain daerah-daerah di Indonesia.
- b. Sumber ide dari benda-benda alam, seperti bentuk dan warna dari bentuk tumbuh-tumbuhan, binatang, gelombang laut, bentuk awan dan bentuk-bentuk geometris.
- c. Sumber ide dari peristiwa-peristiwa nasional, maupun internasional, misalnya pakaian olahraga dari peristiwa PON, *SEA game*, *Asian Games*, *Olimpie Games*.

Dari beberapa pendapat ahli di atas dapat disimpulkan bahwa sumber ide dapat diambil dari mana saja yang ada disekitar kita. Penggolongan sumber ide

dapat dikelompokkan menjadi beberapa seperti alam, manusia, benda hingga peristiwa yang terjadi disekitar kita.

3. Pengembangan Sumber Ide

Pendapat Triyanto, Jerusallam, dan Fitrihana (2011: 22), sumber ide merupakan bagian dari konsep penciptaan, menjadi landasan visual terciptanya suatu karya, juga menjadi sumber inspirasi bentuk suatu karya. Sumber ide dapat berupa apa saja yang ada di sekitar manusia. Sebagai contoh, dunia flora, fauna, berbagai bentuk geometris, kejadian aktual di sekitar masyarakat, bahkan proyeksi masa depan sampai berbagai macam impian manusia yang lainnya. Berikut merupakan beberapa contoh sumber ide dan teknik pengembangannya:

a. Stilisasi

Stilisasi merupakan teknik pengembangan cara penggambaran untuk mencapai bentuk keindahan dengan menggayakan objek dan atau benda yang di gambar. Cara yang ditempuh adalah menggayakan disetiap kontur pada objek atau benda tersebut. Teknik yang paling mudah dalam membuat stilisasi dengan menambah bentuk satu demi satu dari bentuk asli ke bentuk yang lebih rumit. Semakin banyak penambahan, bentuknya semakin rumit. Teknik pengayaan ini dilakukan pada berbagai bentuk budaya khas timur. Visualisasi karya dengan teknik stilisasi memiliki kesan tradisional, misalnya penggambaran ornament motif batik, tatah sungging, dan lukisan tradisional.

b. Distorsi

Distorsi merupakan penggambaran bentuk yang menekankan pada pencapaian karakter, dengan cara menyangatkan wujud-wujud tertentu pada benda

atau objek yang di gambar. Contoh karakter wajah Gatot Kaca, topeng Bali, dan berbagai wajah topeng lainnya.

c. Transformasi

Transformasi adalah penggambaran bentuk yang menekankan pada pencapaian karakter dengan memindahkan (*trans*) wujud atau *figure* dari objek lain ke objek yang di gambar. Contohnya penggambaran manusia berkepala binatang atau sebaliknya.

d. Disformasi

Disformasi merupakan penggambaran bentuk yang menekankan pada interpretasi karakter, dengan mengubah bentuk objek. Cara yang dilakukan dalam mengubah objek tersebut dengan menggambarkan sebagian saja yang lebih dianggap mewakili. Langkah yang paling mudah membuat disformasi dengan cara mengurangi satu demi satu bentuk asli menjadi bentuk yang lebih sederhana.

Sedangkan menurut Kartika (2004: 103-104), perubahan wujud dibedakan menjadi empat yaitu:

- a. Stilisasi merupakan cara penggambaran untuk mencapai bentuk keindahan dengan cara menggayakan objek atau benda yang di gambar, dengan cara menggayakan tugas kontur pada objek atau benda tersebut. Contoh: penggambaran ornamen pada motif batik, *tatah sungging* kulit, lukis tradisional Bali dan sebagainya.
- b. Distorsi merupakan penggambaran bentuk yang menekankan pada pencapaian karakter dengan cara menyengatkan wujud-wujud tertentu pada objek yang di gambar, misalnya penggambaran figur Gatot kaca pada wayang kulit purwa.

Semua bentuk dibuat menjadi sangat kecil atau mengecil. Pada penggambaran topeng dengan warna merah, mata melotot, untuk menggambarkan kemurkaan pada topeng Raksasa pada wayang *wong* di Bali.

- c. Transformasi merupakan penggambaran bentuk yang menekankan pada pencapaian karakter, dengan cara memindahkan wujud dari objek lain ke objek yang di gambar. Penggambaran manusia berkepala binatang, menggambarkan manusia setengah dewa, semuanya mengarah pada penggambaran wujud untuk mencapai karakter ganda.
- d. Disformasi merupakan penggambaran bentuk yang menekankan pada interpretasi karakter, dengan cara menggambarkan objek tersebut dengan hanya sebagian yang dianggap mewakili, atau pengambilan unsur tertentu yang mewakili karakter hasil interpretasi yang sifatnya sangat hakiki.

Dari pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa penggolongan sumber ide dibagi menjadi empat yaitu stilisasi, distorsi, transformasi dan disformasi.

4. Fungsi Sumber Ide

Sumber ide adalah landasan visual terciptanya suatu karya. Penggunaan sumber ide dapat menjadi penanda terciptanya sebuah karya. Sumber ide menjadi teknik pengunci dan pemandu alur terhadap bentuk suatu karya (Triyanto, Jerusallam, dan Fitrihana, 2011: 22). Beberapa fungsi sumber ide menurut Widarwati (1993: 15), yaitu:

- a. Sebagai acuan dalam membuat sebuah desain
- b. Sebagai bayangan dalam menentukan desain seperti apa yang akan dibuat, agar tidak mengalami kesulitan dalam proses penggarapannya.
- c. Sebagai dasar pengembangan dari bentuk desain yang sesungguhnya menjadi sebuah bentuk desain yang diinginkan untuk sebuah karya yang akan diciptakan.

Dari beberapa pendapat ahli di atas dapat disimpulkan bahwa fungsi dari sumber ide merupakan sebagai tanda terciptanya suatu karya, sebagai acuan dan bayangan untuk membuat dan menentukan suatu desain, dan sebagai dasar pengembangan sebuah bentuk desain.

C. Desain

1. Pengertian Desain

Desain adalah suatu rancangan gambar yang nantinya akan diwujudkan dengan tujuan tertentu yang disusun dari unsur-unsur desain (Marwanti, 2000: 3). Desain adalah suatu rancangan atau gambaran suatu obyek atau benda, dibuat berdasarkan susunan dari garis, bentuk, warna dan tekstur (Widarwati, 2000: 2). Desain dapat diartikan rancangan sesuatu yang dapat di wujudkan pada benda nyata atau perilaku manusia, yang dapat dirasakan, dilihat, didengar dan diraba (Riyanto, 2003: 1).

Dari ketiga pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa desain merupakan sebuah rancangan berbentuk gambar yang tersusun dari unsur-unsur desain dan akan di wujudkan menjadi suatu objek.

2. Unsur-unsur Desain

Unsur Desain Merupakan segala bahan, terdiri dari satu, atau lebih yang diperlukan untuk membuat suatu desain (Hasanah, Prabawati, dan Noerharyono 2014: 85). Unsur-unsur desain adalah segala sesuatu yang dipergunakan untuk menyusun suatu rancangan. Unsur tersebut selalu ada dalam setiap desain sejak zaman dahulu hingga kini, tetapi bentuk dan variasinya yang selalu berubah-ubah sesuai dengan hal-hal yang disukai (Widarwati 2000: 7). Unsur desain adalah segala sesuatu yang disusun dan dikombinasikan sehingga akan menghasilkan suatu desain (Marwanti 2000: 7).

Dari ketiga pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa unsur desain merupakan segala sesuatu yang diperlukan untuk menyusun sebuah desain yang utuh. Adapun unsur-unsur desain yang perlu diketahui adalah sebagai berikut:

a. Garis

Garis merupakan penghubung dua buah titik, mengikuti arah yang membagi bidang menjadi beberapa bagian (Hasanah, Prabawati, dan Noerharyono, 2014: 85). Garis merupakan batas limit dari suatu benda atau ruang masa dan warna, garis hanya berdimensi memanjang dan mempunyai arah (Marwanti, 2000: 7). Pendapat lain dari Widarwati (1993: 7), garis merupakan bentuk yang dapat digunakan untuk menunjukkan gambaran emosi dan perasaan seseorang. Serta setiap garis memiliki arah beserta artinya seperti, garis lurus memiliki sifat kaku, kokoh dan keras, tetapi dengan berbagai macam arah garis tersebut akan memberikan kesan yang berbeda, misal:

- 1) Garis tegak lurus memberikan kesan keluhuran dan melangsingkan.
- 2) Garis lurus mendatar memberikan kesan perasaan tenang, melebarkan dan memendekkan suatu objek.
- 3) Garis lurus miring memberikan kesan lebih dinamis dan lincah.
- 4) Garis lengkung memiliki sifat yang memberikan suasana riang, kesan luwes, lembut dan feminim.

Menurut kajian teori di atas dapat disimpulkan bahwa garis adalah suatu hasil goresan yang dapat digunakan untuk menunjukkan gambaran emosi dan perasaan seseorang.

b. Bentuk

Bentuk merupakan suatu bidang kecil yang terbentuk karena dibatasi oleh sebuah garis, warna yang berbeda, nilai gelap terang pada arsiran, dan adanya tekstur (Hasanah, Prabawati, dan Noerharyono, 2014: 86). Unsur bentuk terbagi menjadi dua macam, yaitu dua dimensi dan tiga dimensi. Bentuk dua dimensi merupakan suatu bidang datar yang dibatasi dengan garis, sedangkan bentuk tiga dimensi merupakan ruang yang bervolume dan dibatasi dengan permukaan (Widarwati, 1993: 10).

Dari beberapa kajian teori di atas dapat disimpulkan bentuk merupakan suatu bidang kecil yang terbentuk karena dibatasi oleh sebuah garis, warna yang berbeda, nilai gelap terang pada arsiran dan tekstur yang terbagi menjadi dua macam yaitu bentuk dua dimensi dan tiga dimensi.

c. Ukuran

Ukuran merupakan salah satu unsur yang mempengaruhi desain pakaian ataupun benda lainnya. Apabila ukurannya tidak seimbang maka desain yang dihasilkannya akan kelihatan kurang baik (Ernawati, Izwerni, Nelmira, 2008: 204). Ukuran merupakan besaran sentimeter atau meter, tetapi ukuran yang bersifat mutlak atau tetap dengan tergantung pada area dimana bentuk tersebut berada (Widarwati, 1993: 13)

Dari kedua pendapat ahli di atas dapat disimpulkan bahwa ukuran merupakan besaran sentimeter atau meter dan unsur desain berpengaruh pada hasil akhir desain suatu benda.

d. Tekstur

Tekstur merupakan keadaan permukaan suatu benda atau kesan yang timbul dari apa yang terlihat pada permukaan benda. Tekstur ini dapat diketahui dengan cara melihat atau meraba (Ernawati, Izwerni, Nelmira 2008: 204). Tekstur adalah sifat permukaan dari suatu benda yang dapat dilihat dan dirasakan (Widarwati, 1993: 14)

Menurut kajian teori di atas dapat disimpulkan bahwa tekstur adalah sifat dari suatu benda dan dapat menggambarkan sebuah permukaan benda yang dapat dilihat dan dirasakan.

e. Nilai Gelap Terang

Nilai gelap terang merupakan suatu sifat warna yang memberikan petunjuk pada apakah warna tersebut mengandung warna hitam atau putih (Widarwati 1993: 5). Benda hanya dapat terlihat karena adanya cahaya. Jika diamati pada suatu benda

terlihat bahwa bagian-bagian permukaan benda tidak diterpa oleh cahaya secara merata, ada bagian yang terang dan ada bagian yang gelap. Hal ini menimbulkan adanya nada gelap terang pada permukaan benda (Ernawati, Izwerni, Nelmira 2008: 204).

Dari dua pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa nilai gelap terang merupakan warna pada permukaan sesuatu benda yang berbeda karena tidak diterpa oleh cahaya secara merata.

f. Warna

Warna merupakan unsur desain yang paling menonjol. Dengan adanya warna menjadikan suatu benda dapat dilihat, selain itu warna juga dapat mengungkapkan suasana perasaan atau watak benda yang dirancang (Ernawati, Izwerni, Nelmira 2008: 205). Menurut Widarwati (1993: 12-14) warna memiliki daya tarik tersendiri. Meskipun busana telah memiliki garis desain yang baik tetapi pemilihan warnanya tidak tepat, maka akan tampak tidak serasi. Pemilihan kombinasi warna yang tepat akan memberikan kesan yang menarik.

Berikut ini adalah warna dengan filosofinya menurut Jones, C. S. (2015)

1) Warna Merah

Warna merah adalah warna yang beraura kuat, memberi arti gairah dan memberi energi untuk menyerukan terlaksananya suatu tindakan. Dalam psikologi warna merah memberi arti sebuah simbol keberanian, kekuatan dan energi, juga gairah untuk melakukan tindakan (*action*), serta melambangkan kegembiraan. Negatifnya warna merah identik dengan kekerasan. Untuk

menjaga keseimbangannya warna merah baik jika dipadukan dengan warna biru muda. Dalam makna yang positif warna merah adalah simbol keberanian.

2) Warna Oranye

Oranye merupakan kombinasi antara warna merah dan kuning. Warna oranye memberi kesan hangat dan bersemangat serta merupakan simbol dari petualangan, optimisme, percaya diri dan kemampuan dalam bersosialisasi. Warna oranye adalah peleburan dari warna merah dan kuning, sama-sama memberi efek yang kuat dan hangat. Oranye merupakan warna ketenangan yang berkaitan dengan kehangatan sebuah hubungan.

3) Warna Kuning

Warna kuning memberi arti kehangatan dan rasa bahagia dan seolah ingin menimbulkan hasrat untuk bermain. Dengan kata lain warna ini juga mengandung makna optimis, semangat dan ceria. Secara psikologi, makna warna kuning mengarah pada warna yang paling bahagia, menyolok dan juga menyatu dengan *ekstrovert*.

4) Warna Biru

Warna biru umumnya memberi efek menenangkan dan diyakini bisa merangsang kemampuan berkomunikasi, ekspresi *artistic* dan juga sebagai simbol kekuatan. Berdasarkan cara pandang ilmu psikologi warna biru tua mampu merangsang pemikiran yang jernih dan biru muda membantu menenangkan pikiran dan meningkatkan konsentrasi. Jika dikaitkan dengan tipe kepribadian, warna biru berkaitan dengan tipe orang yang melankolis.

5) Warna Hitam

Warna hitam adalah warna yang akan memberi kesan suram, gelap dan menakutkan namun juga elegan. Karena itu elemen apapun jika dikombinasikan dengan warna hitam akan terlihat menarik. Hitam mempunyai arti yang melambangkan keanggunan (*elegance*), kemakmuran (*wealth*) dan kecanggihan (*sophisticated*), juga merupakan warna yang independent dan penuh misteri. Warna ini seringkali juga digunakan untuk menunjukkan kekuatan dan ketegasan seseorang.

Filosofi warna hitam mengandung makna positif diantaranya, mencerminkan keberanian, pusat perhatian (terutama lawan jenis), ketenangan dan dominasi, kekuatan dan keteguhan hati, dan lebih menyukai yang alami daripada yang palsu.

6) Warna Coklat

Warna coklat adalah salah satu warna yang mengandung unsur bumi. Dominasi warna ini akan memberi kesan hangat, nyaman dan aman. Secara psikologis warna coklat akan memberi kesan kuat dan dapat diandalkan. Warna ini melambangkan sebuah pondasi dan kekuatan hidup. Kelebihan lainnya adalah warna coklat dapat menimbulkan kesan *modern*, cangguh dan mahal karena kedekatannya dengan warna emas. Biasanya rumah-rumah mewah menerapkan warna-warna bernuansa coklat, hal ini memberi kesan ketenangan jiwa tersendiri bagi pemiliknya.

7) Warna Ungu

Warna ini tersambung dengan pikiran dan imajinasi seseorang. Disebut sebagai warna mewah, keagungan dan kebijaksanaan. Sejak jaman dahulu, warna ini terkait dengan nuansa kerajaan. Warna ungu mampu memberi pemikiran atau penggambaran pada benak kita akan sesuatu yang bersifat kesenangan dan kemewahan hidup.

8) Warna Emas

Warna emas memiliki arti yang membanggakan seperti melambangkan prestasi, kesuksesan, kemewahan, kemenangan, kebangsawanan, keagungan dan kemakmuran.

3. Prinsip Desain

Prinsip–prinsip desain adalah pedoman, teknik atau cara, metode bagaimana menggunakan dan menyusun unsur-unsur untuk menghasilkan efek tertentu, dalam prakteknya prinsip ini tidak dapat digunakan secara terpisah, karena masing-masing selalu berhubungan (Hasanah, Prabawati, dan Noerharyono, 2014: 91). Menurut Ernawati, Izwerni, dan Nelmira (2008: 211-213) Untuk dapat menciptakan desain yang lebih baik dan menarik perlu diketahui tentang prinsip-prinsip desain. adapun prinsip-prinsip desain yaitu :

a. Harmoni

Harmoni adalah prinsip desain yang menimbulkan kesan adanya kesatuan melalui pemilihan dan susunan objek atau ide atau adanya keselarasan dan kesan kesesuaian antara bagian yang satu dengan bagian yang lain dalam suatu benda, atau antara benda yang satu dengan benda lain yang dipadukan. Dalam suatu

bentuk, harmoni dapat dicapai melalui kesesuaian setiap unsur yang membentuknya.

b. Proporsi

Proporsi adalah perbandingan antara bagian yang satu dengan bagian yang lain yang dipadukan. Untuk mendapatkan suatu susunan yang menarik perlu diketahui bagaimana cara menciptakan hubungan jarak yang tepat atau membandingkan ukuran objek yang satu dengan objek yang dipadukan secara proporsional.

c. *Balance*

Balance atau keseimbangan adalah hubungan yang menyenangkan antar bagian-bagian dalam suatu desain sehingga menghasilkan susunan yang menarik.

Keseimbangan ada 2 yaitu :

1) Keseimbangan Simetris

Keseimbangan simetris atau formal maksudnya yaitu sama antara bagian kiri dan kanan serta mempunyai daya tarik yang sama. Keseimbangan ini dapat memberikan rasa tenang, rapi, agung dan abadi.

2) Keseimbangan Asimetris

Keseimbangan asimetris atau informal yaitu keseimbangan yang diciptakan dengan cara menyusun beberapa objek yang tidak serupa tapi mempunyai jumlah perhatian yang sama. Objek ini dapat diletakkan pada jarak yang berbeda dari pusat perhatian. Keseimbangan ini lebih halus dan lembut serta menghasilkan variasi yang lebih banyak dalam susunannya.

d. Irama

Irama dalam desain dapat dirasakan melalui mata. Irama dapat menimbulkan kesan gerak gemulai yang menyambung dari bagian yang satu ke bagian yang lain pada suatu benda, sehingga akan membawa pandangan mata berpindah-pindah dari suatu bagian ke bagian lainnya. Akan tetapi tidak semua pergerakan akan menimbulkan irama. Irama dapat diciptakan melalui, pengulangan bentuk secara teratur, perubahan atau peralihan ukuran dan melalui pancaran atau radiasi.

e. Aksen/ *Center of Interest*

Aksen merupakan pusat perhatian yang pertama kali membawa mata pada sesuatu yang penting dalam suatu rancangan. Ada beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam menempatkan aksen yaitu, apa yang akan di jadikan aksen?, bagaimana menciptakan aksen?, berapa banyak aksen yang dibutuhkan? dan dimana aksen ditempatkan?.

f. *Unity*

Unity atau kesatuan merupakan sesuatu yang memberikan kesan adanya keterpaduan tiap unsurnya. Hal ini tergantung pada bagaimana suatu bagian menunjang bagian yang lain secara selaras sehingga terlihat seperti sebuah benda yang utuh tidak terpisah-pisah. Misalnya leher berbentuk bulat diberi krah yang berbentuk bulat pula dan begitu juga sebaliknya.

Prinsip-prinsip desain berdasarkan jabaran teori menurut kedua ahli di atas yaitu pedoman, teknik atau cara, metode bagaimana menggunakan dan menyusun

unsur-unsur untuk menghasilkan efek tertentu yang meliputi harmoni, proporsi, *balance*, irama, aksen, dan *unity*.

D. Kostum dan Aksesoris

1. Pengertian kostum

Kostum merupakan pakaian dan perlengkapan yang melekat pada tubuh aktor. Kostum dapat membantu memperkuat dan menghidupkan karakter tokoh. Sebelum pertunjukan di tampilkan penonton dapat menggambarkan karakter dari kostum yang dipergunakan. Kostum harus membantu gerak aktor pada saat pementasan di panggung (Suroso, 2015: 135).

Kostum adalah seni pakain dan segala perlengkapan yang menyertai untuk menggambarkan tokoh. Kostum termasuk segala asesoris seperti sepatu, kalung, gelang, dan segala unsur yang melekat pada pakaian. Kostum dalam teater memiliki peranan penting untuk menggambarkan tokoh (Santosa, 2008: 310). Menurut Sugiyanto (2005: 179), kostum yang dikenakan dalam pementasan drama sangat berkaitan dengan tata rias dan busana. Kostum diwujudkan untuk membantu penonton untuk menggambarkan ciri sebuah peran dan hubungan peran satu dengan peran yang lainnya.

Menurut kajian teori di atas dapat disimpulkan bahwa kostum adalah segala perlengkapan yang dikenakan oleh aktor untuk menggambarkan karakter serta karakteristik tokoh, serta membantu gerak tokoh dalam pementasan.

2. Aksesoris

Menurut Triyanto (2012:), aksesoris adalah benda benda perlengkapan busana yang berfungsi sebagai hiasan yang dimaksudkan untuk menambah keindahan pemakainya, seperti kalung, gelang, cincin dan anting-anting. Menurut Triyanto, Fitrihana, dan Zerusalem (2011: 51), aksesoris merupakan barang tambahan pada busana yang berfungsi sebagai pemanis. Dari pendapat para ahli dapat disimpulkan bahwa aksesoris merupakan segala sesuatu perlengkapan yang menjadi tambahan sebuah busana dan berfungsi untuk mempermanis.

3. Batik

Pendapat Sugiyanto, Setyobudi, Munsir, dan Setianingsih (2005: 28), batik adalah gambar atau lukisan yang diterapkan pada kain dengan bahan lilin dan pewarna. Batik dapat berupa pola ragam hias atau lukisan yang ekspresif. Pendapat Prasetyo (2012: 1), batik adalah salah satu cara pembuatan bahan pakaian yang mengacu pada dua hal, yaitu teknik pewarnaan kain menggunakan malam dan penggunaan motif-motif tertentu yang memiliki ciri khas masing-masing. Kamus Besar Bahasa Indonesia (Wulandari, 2007: 2), batik dijelaskan sebagai kain bergambar yang dibuat secara khusus dengan menuliskan atau menerakan malam (lilin) pada kain, kemudian pengolahannya diproses dengan cara tertentu, atau biasa dikenal dengan kain batik.

Berdasarkan pendapat ahli di atas dapat disimpulkan bahwa batik merupakan lukisan berupa corak dan motif yang beragam dan memiliki arti masing-masing, diterapkan di atas kain dengan menggunakan malam (lilin). Batik

merupakan kain yang sudah menjadi ciri khas Negara Indonesia. Menurut jenisnya batik dibagi menjadi beberapa dan diantaranya adalah batik kontemporer.

Pendapat Wulandari (2011: 98), batik kontemporer tidak lazim untuk disebut batik, tetapi proses pembuatannya sama seperti membuat batik. Batik kontemporer banyak dikembangkan oleh desainer batik untuk mencari terobosan baru dalam mengembangkan batik dan mode pakaian yang di desain. Sedangkan menurut Hamidin (2010: 58), batik kontemporer merupakan suatu batik yang tidak lazim kelihatan batik, tetapi masih menggunakan proses pembuatannya sama seperti membuat batik.

Berdasarkan pendapat ahli di atas dapat disimpulkan bahwa batik kontemporer merupakan suatu batik yang tidak lazim disebut batik karena merupakan batik yang telah dikembangkan oleh para desainer batik untuk mencari terobosan baru dalam mode pakaian.

E. Tata Rias Wajah

1. Pengertian dan Tujuan Rias Wajah.

Tata rias merupakan suatu seni menghias wajah yang bertujuan untuk memperindah dan mempercantik penampilan wajah. Tata rias wajah dengan teknik *makeup* yang benar akan dapat menutupi beberapa kekurangan yang ada pada wajah dan membuat penampilan wajah akan terlihat *fresh*. Tata rias secara umum dapat dibagi menjadi dua tahapan yaitu riasan dasar dan riasan dekoratif. Riasan dasar berfungsi sebagai *make-up* dasar yang dapat dilengkapi dan disempurnakan dengan riasan dekoratif. Pada riasan dasar dapat diaplikasikan kosmetika yang meliputi pemakaian pelembab, alas bedak dan bedak. Riasan dekoratif dilakukan

dengan memberikan beberapa sentuhan aplikatif yang bertujuan untuk lebih memberikan warna pada wajah dengan menonjolkan kelebihan-kelebihan yang ada pada wajah hingga penampilan menjadi lebih cantik. Riasan dekoratif dapat dilakukan dengan mengaplikasikan kosmetika maskara, *eye shadow*, *eye brow pencil*, *eye liner*, *rouge*, dan bayangan hidung untuk lebih menyempurnakan penampilan wajah (Kusantati, Prihatin, dan Wiana 2008: 452).

Tata rias menurut Setyobudi, Munsu, Setianingsih dan Sugiyanto (2007: 146), merupakan seni menggunakan bahan-bahan kosmetika untuk mewujudkan wajah peranan. Tugas rias ialah memberikan dandanan atau perubahan-perubahan pada para pemain hingga terbentuk dunia panggung dengan suasana yang mengena dan wajar.

Tata rias secara umum menurut Santosa (2008: 273), dapat diartikan sebagai seni mengubah penampilan wajah menjadi lebih sempurna. Tata rias dalam teater mempunyai arti lebih spesifik, yaitu seni mengubah wajah untuk menggambarkan karakter tokoh dengan tujuan dari tata rias tersebut yaitu, menyempurnakan penampilan wajah, menggambarkan karakter tokoh, memberi efek gerak pada ekspresi pemain, menegaskan dan menghasilkan garis-garis wajah sesuai dengan tokoh, dan menambahkan efek dramatik.

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa tata rias adalah seni mengubah penampilan wajah menggunakan kosmetika yang dapat menutupi atau menyamarkan kekurangan-kekurangan yang ada pada wajah agar penampilan wajah menjadi lebih sempurna.

2. Rias Karakter

Rias Karakter menurut Santosa (2008: 277), merupakan tata rias yang mengubah penampilan wajah seseorang dalam hal umur, watak, bangsa, sifat, dan ciri-ciri khusus yang melekat pada tokoh. Tata rias karakter dibutuhkan ketika karakter wajah pemeran tidak sesuai dengan karakter tokoh. Tata rias karakter tidak sekedar menyempurnakan, tetapi mengubah tampilan wajah. Contohnya, mengubah umur pemeran dari muda menjadi lebih tua, mengubah anatomi wajah pemain untuk memenuhi tuntutan tokoh dapat juga digolongkan sebagai tata rias karakter, misalnya memanjangkan telinga.

Kusantati, Prihatin, dan Wiana (2008: 499), berpendapat bahwa rias wajah karakter merupakan seni tata rias yang menggunakan bahan-bahan kosmetik tertentu untuk mewujudkan suatu peran atau tokoh, dengan pertimbangan penggunaan *lighting* dan jarak penonton. Ada dua hal yang harus diperhatikan dalam merias wajah karakter yaitu: menganalisa gambaran watak yang diinginkan dan mewujudkan gambaran watak tersebut dengan mempertimbangkan 8 faktor yang menentukan yaitu:

- a. Keturunan/ras/genetik.
- b. Usia/umur.
- c. Kepribadian misalnya berwatak keras, ramah, berwibawa, lucu, atau manja.
- d. Kesempurnaan jasmani, atau adanya cacat yang menonjol.
- e. Kesehatan, apakah tokoh itu orang yang akan ditampilkan sakit- sakitan.

- f. Mode busana, tidak rias wajahnya saja, tetapi juga tatanan rambutnya, busana dan perlengkapannya yang menunjang.
- g. Lingkungan, seorang yang hidup di daerah tropis tentunya beda dengan mereka yang hidup di daerah sub tropis.
- h. Pendidikan seseorang yang berasal dari kalangan terpelajar akan tampil beda dengan yang kurang terpelajar baik dalam hal tata rias wajah, rambut maupun busana dan perlengkapannya.

Selain 8 faktor di atas ada 4 prinsip rias wajah karakter pada umumnya yaitu sebagai berikut.

- a. Karakter tata rias adalah menggarap tata rias pada wajah untuk merubah wajah sesuai dengan peran yang dimainkan jangan sampai terlihat di tata rias, dilihat dari arah penonton. Ia harus kelihatan wajar, jadi harus memberikan gambaran yang nyata kepada penonton.
- b. *Make up* seorang pemain kelihatan dari jauh yaitu di atas panggung di bawah sinar lampu, harus mempertimbangkan faktor (*stage lighting*) dan jarak antara penonton dan pemain.
- c. Tata rias yang baik memberikan bantuan besar sekali pada pemain, jadi mempergunakan tata rias sebagai bantuan yang penting pada *acting* tetapi tidak sebagai pengganti untuk *acting*.

Dari kajian teori di atas dapat disimpulkan bahwa rias karakter rias karakter adalah riasan wajah yang diberikan kepada seseorang untuk mengubah penampilan wajah seseorang dalam hal umur, watak, bangsa, sifat, dan ciri-ciri khusus yang melekat pada tokoh menggunakan bahan-bahan kosmetik tertentu.

3. Rias Wajah Panggung

Tata rias wajah panggung menurut Kusantati, Prihatin, dan Wiana (2008: 487), adalah riasan wajah yang dipakai untuk kesempatan pementasan atau pertunjukan di atas panggung sesuai tujuan pertunjukan tersebut. Rias wajah panggung merupakan rias wajah dengan penekanan efek-efek tertentu seperti pada mata, hidung, bibir, dan alis supaya perhatian secara khusus tertuju pada wajah. Rias wajah ini untuk dilihat dari jarak jauh di bawah sinar lampu yang terang (*spot light*), maka kosmetika yang diaplikasikan cukup tebal dan mengkilat, dengan garis-garis wajah yang nyata, dan menimbulkan kontras yang menarik perhatian.

Berdasarkan kajian teori di atas dapat disimpulkan bahwa tata rias panggung adalah tata rias untuk menampilkan watak tertentu bagi seseorang dipanggung sesuai dengan peran dalam pertunjukan, rias wajah panggung dengan memperhatikan faktor *lighting* dan jarak penonton.

4. Tata Rias Wajah Korektif

Tata rias korektif menurut pendapat Santosa (2008: 275), merupakan tata rias yang bersifat menyempurnakan (koreksi). Tata rias ini menyembunyikan kekurangan-kekurangan yang ada pada wajah dan menonjolkan hal-hal yang menjadi kelebihan atau lebih menarik pada wajah. Tata rias korektif menurut Kusantati, Prihatin, dan Wiana (2008: 487), adalah menonjolkan bagian wajah yang indah dan menutupi bagian wajah yang kurang sempurna. Bagian wajah yang diberi warna gelap (*shadding*) akan kelihatan menyempit atau kurang menonjol, dan sebaliknya warna terang (*tint, high lighting*) akan kelihatan lebih lebar dari ukuran sebenarnya.

Berdasarkan kajian teori di atas dapat disimpulkan bahwa rias korektif adalah tata rias yang digunakan untuk menyembunyikan kekurangan pada wajah sehingga penampilannya menjadi lebih baik.

Berdasarkan jabaran teori di atas pengertian tata rias wajah adalah seni mengubah penampilan dengan menggunakan teknik pengaplikasian kosmetik dekoratif pada wajah maupun tubuh. Tata rias wajah pada dalam teater memiliki fungsi seperti menyempurnakan penampilan wajah, menggambarkan karakter tokoh, memberi efek gerak pada ekspresi pemain, menegaskan dan menghasilkan garis-garis wajah sesuai dengan tokoh, serta menambah aspek dramatik. Tata rias wajah digolongkan menjadi tata rias wajah karakter, panggung, dan karakter.

F. Penataan Rambut

1. Pengertian Penataan Rambut

Pengertian penataan rambut menurut Rostamailis, Hayatunnufus, dan Yanita (2008: 178-179), penataan adalah tahap akhir proses penataan rambut dalam arti yang luas. Pada umumnya tindakan tersebut dapat berupa penyisiran, penyanggulan dan penempatan berbagai hiasan rambut baik secara sendiri-sendiri maupun sebagai suatu keseluruhan. Penataan rambut (*hair styling*) menurut Bariqina dan Ideawati (1999: 105), merupakan tahap akhir dari serangkaian tindakan dalam proses penanganan rambut. Penataan rambut bertujuan untuk memberikan kesan keindahan dan meningkatkan penampilan, kerapihan, keanggunan, serta keserasian bagi diri seseorang menurut nilai-nilai estetika yang berlaku.

Dari dua pendapat ahli di atas dapat disimpulkan bahwa penataan rambut merupakan tahapan akhir dari serangkaian proses penanganan rambut dengan tujuan memberi kesan indah, meningkatkan penampilan, rapih, anggun serta keserasian dengan nilai estetika yang berlaku.

2. Faktor yang Mempengaruhi Penataan Rambut

Faktor-faktor yang mempengaruhi penataan pada rambut menurut Rostamailis, Hayatunnufus dan Yanita (2008: 179-181), adalah faktor *intern* dan faktor *ekstern*. Faktor intern meliputi faktor perwujudan fisik, faktor pendidikan, faktor penghargaan seni serta faktor kepribadian sedangkan faktor *ekstern* meliputi faktor sejarah, faktor kebudayaan, faktor ekonomi, faktor sosial, faktor lingkungan sekitar, faktor mode yang berlaku, faktor letak geografis, dan faktor perkembangan teknologi.

3. Jenis penataan Rambut

Jenis-jenis penataan menurut Rostamailis, Hayatunnufus dan Yanita (2008: 179-181), dibedakan menjadi lima, yaitu penataan simetris, penataan asimetris, penataan puncak, penataan depan dan penataan belakang.

- a. Penataan simetris adalah penataan yang memberi kesan seimbang.
- b. Penataan asimetris adalah penataan yang memberi kesan dinamis, tidak seimbang, dan biasa digunakan untuk mengoreksi bentuk wajah yang tidak simetris.
- c. Penataan puncak menitik beratkan pembuatan kreasi tata rambut di daerah ubun-ubun (*parietal*). Pola penataan puncak selain digunakan sebagai

penataan *korektif* bagi bentuk wajah, kepala, dan leher, juga akan mendukung penampilan perhiasan leher dan telinga model yang bersangkutan.

- d. Penataan belakang menitik beratkan pada bagian belakang atau mahkota kepala dan dapat memberi kesan anggun dan feminim.
- e. Penataan depan adalah penataan yang memusat pada ubun-ubun mendekati dahi biasa digunakan untuk mengkoreksi bentuk dahi yang terlalu lebar.

Berdasarkan jabaran teori di atas yang dimaksud penataan rambut adalah proses atau tahapan pengaturan pada rambut untuk memperindah penampilan dirinya. Penataan rambut dipengaruhi oleh faktor *intern* dan faktor *ekstern*. Pola penataan rambut dibagi menjadi lima, yaitu penataan simetris, penataan asimetris, penataan puncak, penataan belakang, dan penataan depan.

G. *Body Painting*

Rias raga/*body painting* merupakan unsur penunjang dari karya seni rias wajah fantasi yang akan ditampilkan. Hampir seperti *tattoo*, rias raga yang merupakan pola dekoratif tertentu menunjukkan ciri pribadi dan menambah keindahan (Yoedarminingsih, 2001: 5). Sedangkan Menurut Santosa (2008: 281), *body painting* berfungsi untuk melukis badan, seperti membuat *tattoo* atau memberi warna pada bagian badan tertentu yang dikehendaki.

Body painting menurut Prihantina (2015: 58), merupakan unsur penunjang dari karya seni tata rias yang menggambarkan sosok atau tokoh yang akan ditampilkan. Gambaran tersebut harus menunjukkan ciri khas dari sosok atau tokoh yang diwujudkan sesuai cerita dan imajinasi perias.

Dari ketiga pendapat yang telah dipaparkan dapat disimpulkan bahwa *body painting* merupakan unsur penunjang dari sebuah riasan yang menghendaki penerapan gambar pada tubuh atau wajah model.

H. Pergelaran

1. Pengertian Pergelaran

Pergelaran merupakan suatu bentuk kegiatan final untuk menampilkan dan memperkenalkan sesuatu kepada publik, bersifat dinamis, sebagai bentuk informasi atau media komunikasi dan juga bertujuan untuk membangkitkan semangat pengunjung untuk mengambil hal hal yang bermanfaat. (Sugiyanto, Setyobudi, Munsu, dan Setianingsih 2005: 187).

Pergelaran adalah suatu kegiatan dalam rangka mempertunjukkan karya seni kepada orang lain (masyarakat umum) agar mendapat tanggapan dan penilaian, atau pertunjukan adalah bentuk komunikasi antara pencipta seni (apresian) dan penikmat seni (apresiator). Dalam arti bahwa, para seniman menciptakan karya seni bertujuan untuk mengaktualisasi seni yang diciptakan, sedangkan bagi penikmat seni dapat menjadi bahan apresiasi (Setyobudi, Munsu, Setianingsih, Sugiyanto, 2007: 152)

Dari beberapa pendapat ahli di atas dapat disimpulkan bahwa pertunjukan merupakan segala kegiatan dalam rangka mempertunjukan hasil karya kepada masyarakat umum.

2. Tema Pertunjukan

Tema menurut Sugiyanto, Setyobudi, Munsu, dan Setianingsih (2005: 188) merupakan pokok pikiran yang menjiwai seluruh kegiatan dan harus disesuaikan

dengan maksud dan tujuan pertunjukan. Menurut Nursantara (2007: 50) tema adalah pikiran pokok yang menjadi dasar kisah suatu drama dan tema diambil dari berbagai permasalahan di dunia. Sedangkan menurut Fananie (2002: 84) tema adalah ide, gagasan, pandangan hidup pengarang yang menjadi latar belakang suatu hasil karya.

Dari ketiga pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa tema merupakan suatu ide pokok atau landasan yang diambil untuk diciptakan menjadi suatu hasil karya.

3. Teater

Pendapat Nursantara (2007: 46), bahwa teater merupakan bentuk seni pertunjukan yang berhubungan dengan penonton secara langsung maupun tidak langsung. Teater dikelompokkan menjadi dua macam berdasarkan keberasalannya, teater tradisional yang diambil dari kebudayaan Indonesia dan teater nontradisional yang bukan berasal dari kebudayaan Indonesia.

Pendapat Sugiyanto (2005: 170), teater di Indonesia mencakup teater tradisional dan teater *modern*. Teater merupakan suatu wadah kesenian yang dilakukan secara kolektif berdasarkan cerita masa lalu, masa kini dan masa depan, dan berfungsi sebagai pembelajaran serta hiburan. Sedangkan menurut Setyobudi (2007: 131) kata “teater” berasal dari kata theatre yang berarti gedung atau tempat pertunjukan. Teater adalah sesuatu yang dipertunjukan yang memiliki maksud dan tujuan untuk mengangkat cerita melalui adegan dimulai dari permasalahan hingga titik klimaks.

Berdasarkan pendapat ahli di atas dapat disimpulkan bahwa Teater merupakan suatu bentuk seni petunjukan yang dikelompokkan menjadi dua, yaitu teater tradisional yang mengambil cerita dari kebudayaan di Indonesia dan teater nontradisional. Teater memiliki maksud dan tujuan untuk menyampaikan suatu cerita dalam bentuk reka adengan dan sebagai hiburan

4. Panggung

Pendapat Sugiyanto, Setyobudi, Munsir, dan Setianingsih (2005: 179), panggung merupakan bagian dari tempat pementasan, dimana bertemunya peraga pementasan dengan penonton, panggung menjadi tempat penentu keberhasilan kerja teater. Menurut Santosa (2008: 387), panggung adalah tempat untuk melangsungkan sebuah pertunjukan dimana akan terjadi interaksi antara kerja penulis lakon, sutradara, dan aktor yang akan ditampilkan di hadapan penonton. Sedangkan menurut Suroso (2015: 129), panggung adalah tempat pementasan drama atau teater dan sejenisnya berlangsung dan dibagi menjadi 3 jenis, yaitu:

a. Panggung *Proscenium*

Proscenium atau panggung konvensional, yaitu panggung yang memiliki bentuk yang menggunakan batas depan, panggung lebih tinggi dan jarak antar pemain dan penonton dibatasi.

b. Panggung Arena

Panggung arena merupakan tempat pementasan yang tidak berbentuk panggung, tetapi sejajar dan dekat dengan penonton. Panggung ini dapat berbentuk U, L, O, segitiga, segi empat ataupun sesuai keinginan sutradara. Panggung ini sangat menuntut aktor untuk bermain profesional.

c. Panggung Terbuka

Panggung terbuka yaitu tempat pementasan dengan udara terbuka atau bermain di luar gedung. Pentas ini lebih menarik karena memiliki latar yang alami.

Dari ketiga pendapat ahli di atas dapat disimpulkan bahwa panggung merupakan tempat pementasan sebuah teater yang nantinya akan terjadi interaksi antara pemain dengan penonton. Panggung dibedakan menjadi 3 jenis, yaitu panggung proscenium, panggung arena dan panggung terbuka.

5. Tata Cahaya (*Lighting*)

Nursantara (2007: 54) berpendapat bahwa tata cahaya merupakan pengaturan cahaya di panggung yang disesuaikan dengan keadaan yang dikehendaki. Menurut Suroso (2015: 132) lampu atau sinar dalam pementasan tidak hanya berfungsi sebagai penerangan, tetapi memiliki fungsi khusus untuk menerangi aktor, memberi efek alami, dan efek menghidupkan suasana. Menurut Santosa (2013: 167) cahaya adalah unsur tata artistik yang paling penting dalam pertunjukan teater. Tanpa adanya cahaya maka penonton tidak akan dapat menyaksikan apa-apa. Tata cahaya yang hadir di atas panggung dan menyinari semua objek sesungguhnya menghadirkan kemungkinan bagi sutradara, aktor, dan penonton untuk saling melihat dan berkomunikasi

Berdasarkan ketiga pendapat ahli di atas dapat disimpulkan bahwa tata cahaya (*lighting*) merupakan pengaturan cahaya di atas panggung yang di atur untuk menciptakan suasana yang diharapkan dan agar penonton dengan aktor dapat berkomunikasi dengan penglihatan.

6. Tata Suara

Tata suara menurut Suroso (2015: 134), meliputi banyak kualifikasi spek yaitu akustik ruangan, *micropone dialog*, efek bunyi, dan musik, pada dasarnya tata suara dalam pementasan dapat dibagi tata suara yang dihasilkan oleh alat elektronik dan tata suara yang dihasilkan secara otentik yaitu dari mulut. Sedangkan menurut Setyobudi, Munsir, Setianingsih (2007: 148) bunyi-bunyian dipergunakan sebagai pendukung suasana adegan. *Volume* suara dapat diperkeras atau diperkecil sesuai dengan suasana adegan yang diekspresikan.

Tata Suara adalah suatu usaha bentuk mengatur, menempatkan dan memanfaatkan berbagai sumber suara sesuai dengan etika dan estetika untuk suatu tujuan tertentu misalnya untuk pidato, penyiaran, recording dan pertunjukan teater. Dalam sebuah pementasan jenis tata suara dibedakan menjadi beberapa tergantung dari pemakaiannya (Santosa, Heru, Harwi, dkk. 2008: 419). Tata suara juga dapat dibedakan menjadi:

a. *Live*

Pengertian tata suara secara *live* adalah suatu penataan atau pengaturan berbagai sumber atau bunyi atmosfer ilustrasi atau gerakan suara yang sesungguhnya, untuk diperdengarkan langsung kepada penonton/pendengar (*audience*) baik suara itu diperkuat melalui penguat elektronik ataupun tanpa penguat suara (Santosa, Heru, Harwi, dkk, 2008: 420).

b. Rekaman

Merekam adalah suatu kegiatan menangkap informasi, bunyi atau suara tiruan yang dibuat dan disimpan kedalam suatu media piringan hitam, pita suara atau CD dengan tujuan hasil rekaman informasi suara dapat diperdengarkan kembali (Santosa, Heru, Harwi, dkk, 2008: 421).

Dari pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa tata suara merupakan suatu usaha untuk mengatur suasana dalam adegan yang dapat dilakukan melalui suara yang dihasilkan baik melalui media elektronik ataupun secara langsung.

BAB III

KONSEP DAN METODE PENGEMBANGAN

Dalam mewujudkan tokoh Rha Wedheng pada bagian ini menggunakan konsep dan metode pengembangan *4D* yang dikemukakan oleh Triyanto, Jerusalem, dan Fitrihana (2011: 22) Metode *4D* ini terdiri dari tahap *define* (pendefinisian), *design* (perencanaan), *develop* (pengembangan), dan *disseminate* (penyebarluasan).

A. *Define* (Pendefinisian)

1. Sinopsis Cerita

Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta sendiri merupakan cerita rakyat dimana didalamnya menceritakan tentang masa kepemimpinan Sang Prabu Jaya Negara di kerajaan Majapahit yang menjadi kacau karena Prabu Jaya Negara memiliki sifat kurang bijaksana, berperilaku seenaknya, senang bermain wanita, dan berpendirian tidak tetap. Pada masanya berkuasa para Dharmaputra yaitu Rha Kuti, Rha Semi, Rha Wedheng, dan Rha Tanca mereka berseteru dengan kelompok Mahapati atau Patih Halayudha yang mempunyai ambisi untuk menjadi Patih Hamangkubumi. Keadaan itu membuat Prabu Jayanegara di jadikan alat oleh Mahapati dalam perseteruannya dengan para Dharmaputra. Setelah pemerintahan Majapahit diambang kehancuran, raja Majapahit dilindungi oleh pasukan Bhayangkara yang saat itu dipimpin oleh Gajah Mada. Mereka bertindak cepat untuk mengatasi musuh. Seiring waktu berjalan, kerajaan Majapahit akhirnya menemukan kejayaannya kembali, diibaratkan seperti mentari yang menyinari bumi pada pagi hari setelah bergulirnya malam (Siswanto, 2017).

2. Karakter dan Karakteristik Tokoh Rha Wedheng

Rha Wedheng merupakan salah satu pembesar kerajaan, orang kepercayaan Prabu Jaya Negara yang ikut berperan dalam mendirikan kerajaan majapahit dari 7 prajurit yang diberi gelar kehormatan oleh Prabu Jaya Negara karena keberanian dan ketangguhannya pada saat bertarung di medan pertempuran, sehingga ia diberi kepercayaan untuk bergabung dalam anggota pembesar kerajaan Dharmaputra Panca Ri Wilwatikta. Ra Wedeng dalam pergelaran Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta yaitu seorang pria yang berumur 45 tahun, ia memiliki karakter pemberani, bijaksana, dermawan dan tegas, serta karakteristik gagah dan rupawan.

3. Sumber Ide

Sumber ide yang digunakan dalam tokoh Ra Wedeng yaitu Thor. Thor adalah *super hero* dari *Film Marvel* dimana dalam film tersebut Thor merupakan dewa petir yang berasal dari planet Asgard, dan diberi kepercayaan oleh ayahnya Odin (raja dari Asgard) untuk melindungi Bumi. Thor memiliki senjata palu *Mjolnir*, palu tersebut memiliki kekuatan yang besar dan hanya dapat dikendalikan oleh Thor. Thor memiliki karakter serta karakteristik yang protagonis, pemberani, lincah, tidak mengenal rasa takut, serta gagah rupawan.

Thor dijadikan sebuah sumber ide pada tokoh Rha Wedheng karena mempunyai kesamaan watak yaitu kesatria yang pemberani, lincah, dan pembela kebenaran. Selain itu ada kesamaan dimiliki oleh tokoh Thor dengan Dharmaputra yaitu senjata palu yang digunakan. Jika Thor menggunakan palu *Mjolnir*, para Dharmaputra menggunakan senjata Gada yang bentuknya memiliki kepala dan bagian pegangan yang hampir sama dengan palu.



Gambar 1. Gambar *Super Hero* Thor
(Sumber: [Pinterest.com/search/Thor](https://www.pinterest.com/search/Thor), 2017)

4. Pengembangan Sumber Ide

Pengembangan sumber ide Thor pada tokoh Ra Wedeng menggunakan teknik stilisasi dengan melakukan perubahan dan penambahan objek seperti, ketat bahu, kalung, mahkota, dan gelang. Pengembangan dilakukan dengan merubah bentuk jubah, kostum, dan aksesoris pendukung yang digunakan Thor menjadi bentuk yang lebih rumit dan detail, serta penambahan lain yang dilakukan adalah penggunaan unsur artistik dari hewan naga dan nuansa warna ungu dan emas.

Naga di daerah Jawa merupakan makhluk mitologi yang telah direka setidaknya sejak zaman Majapahit. Makhluk ini memiliki wujud seperti ular raksasa, mirip dengan naga Tiongkok namun tanpa kaki, dan biasa di gambarkan mengenakan mahkota. Naga Jawa biasanya di gambarkan sebagai pelindung atau

pengayom, sehingga umum ditemukan dalam pahatan gerbang, pintu masuk, atau *undakan* tangga dengan maksud melindungi bangunan yang ia tempati.

Naga Jawa diambil karena sejak zaman Majapahit, dipercayai sebagai perwujudan dari salah satu makhluk penguasa ghaib. Dalam cerita bangsawan dikenal ular Naga yang menjadi dewa bernama Sanghyang Naga Antaboga atau Anantaboga yang konon sebagai dewa penjaga di dalam perut bumi. Namun untuk penerapan artistik pada kostum dan aksesoris untuk Rha Wedheng sendiri tidak menggunakan naga Jawa, tetapi naga Eropa karena lebih terlihat *modern* agar menyesuaikan dengan tema pertunjukan tradisi kontemporer.

Pemilihan warna ungu dimaksudkan untuk melambangkan kebijaksanaan, dan identik dengan kerajaan, warna emas untuk menandakan keagungan dan kewibawaan, bertanggung jawab dan visioner sehingga mampu menangani pekerjaan dengan tanggung jawab yang berat. Dia juga sangat berkarisma dan bijaksana sehingga dapat mempengaruhi orang-orang disekitarnya, sebagaimana karakter yang diciptakan pada sosok Ra Wedeng.



Gambar 2. Gambar Naga Eropa
(Sumber: [Pinterest.com/search/dragon](https://www.pinterest.com/search/dragon), 2017)

B. *Design* (Perencanaan)

1. Desain Kostum

Rancangan kostum untuk tokoh Ra Wedeng dibuat lebih menarik karena mengangkat tema tradisional kontemporer dengan artistik yang detail dan tampak megah, tanpa melupakan kenyamanan *talent* pada saat digunakan di atas panggung. Kostum harus mudah digunakan ketika *talent* di atas panggung walaupun kostum terlihat rumit. Kostum juga dituntut untuk membuat *talent* terlihat lebih gagah dan berkarisma. Penggunaan prinsip dan unsur desain pada setiap detail disesuaikan dengan karakter tokoh Ra Wedeng yaitu seorang yang pemberani, bijaksana, dan tegas, serta karakteristik gagah dan rupawan.



Gambar 3. Desain Kostum Keseluruhan
(Sumber: Asrifa Sakinah, 2018)

Tokoh Rha Wedheng menggunakan kostum yang terdiri dari beberapa bagian, Berikut ini adalah bagian-bagian kostum tokoh Ra Wedeng, yaitu:

a. Jubah

Kostum Ra Wedeng bagian atas menggunakan jubah pelindung yang menjuntai kebawah berwarna ungu dengan pemilihan kain satin *bridal* yang dipadukan dengan batik kontemporer, ini melambangkan kekuatan Ra Wedeng sebagai seorang kesatria yang menggunakan jubah tanpa meninggalkan unsur tradisionalnya.

Jubah yang digunakan hanya satu bagian dengan diberi penyangga rantai secara diagonal (miring). Warna ungu memiliki arti keagungan, kedermawanan, dan kebijaksanaan. Pemakaian jubah pada satu bagian dan penyangga diagonal ini melambangkan kelincahan atau kecekatan seorang kesatria sebagaimana karakter yang dimiliki oleh Ra Wedeng.



Gambar 4. Desain Jubah
(Sumber: Asrifa Sakinah, 2018)

b. Variasi Plat Panggul dan Sabuk

Variasi plat panggul yang digunakan Ra Wedeng menggunakan perpaduan bahan kain satin *bridal* warna ungu tua dan kain batik kontemporer dengan motif sulur grising yang berasal dari Mojokerto berwarna dasar ungu, dan oranye. Variasi plat panggul dijadikan satu dengan obi/sabuk agar memudahkan pemakaiannya. Pada bagian belakang dibuat tali agar dapat menyesuaikan ukuran badan, dan pada bagian depan diberi hiasan manik-manik berwarna hitam, ungu, merah dan emas yang disusun secara menyebar. Gambar sulur sendiri mewakili bentuk tubuh naga yang melekok-lekok. Unsur desain yang digunakan adalah garis diagonal *zig zag* yang berarti maskulin, garis berobak yang berarti dinamis dan warna ungu pada kain melambangkan sifat dermawan dan kebangsawanan, warna oranye melambangkan semangat dan percaya diri, warna merah pada manik-manik melambangkan keberanian dan warna emas melambangkan keagungan. Prinsip desain yang digunakan adalah keseimbangan dan aksen dengan penambahan payet dan manik-manik agar variasi plat panggul terlihat mewah.



Gambar 5. Desain Variasi Plat Panggul
(Sumber: Asrifa Sakinah, 2018)

c. Celana Pendek

Celana pendek yang dipergunakan tokoh Ra Wedeng berwarna hitam dengan diberi aksen warna emas. Celana yang dipilih pendek karena menyesuaikan gerakan pemain yang lincah agar tidak mengganggu saat pemain melakukan gerakan di atas panggung. Warna hitam melambangkan karakter yang tegas dan aksen emas sebagai hiasan yang berarti keagungan.



Gambar 6. Celana Pendek
(Sumber: Asrifa Sakinah, 2018)

d. Samping Batik Pendek

Samping batik pendek dipakai diluar celana dan sebelum menggunakan variasi plat panggul, cara memakainya hanya di sematkan secara manual menggunakan teknik *drapping* di kuatkan menggunakan jarum peniti dan tali. Motif batik yang dipilih adalah batik kontemporer motif sulur grising yang memiliki arti keseimbangan berasal dari Mojokerto Jawa Timur, pemilihan batik disesuaikan dengan tema pertunjukan yang diangkat dari daerah Jawa Timur dan juga motif yang dipilih untuk melambangkan ketegasan, kesatria, serta kedermawanan. Warna yang digunakan yaitu ungu yang berarti keagungan, kebijaksanaan serta

kedermawanan, oranye berarti antusias atau semangat yang kuat, merah melambangkan keberanian serta biru yang berarti protagonis. Segala unsur yang ada dalam pemilihan batik disesuaikan dari karakter dan karakteristik tokoh Rha Wedheng.



Gambar 7. Desain Samping Kain Batik
(Sumber: Asrifa Sakinah, 2018)

2. Desain Aksesoris

a. Aksesoris Bahu

Aksesoris pada bahu yang digunakan oleh tokoh Rha Wedheng adalah naga yang terbuat dari kawat *strimin* yang dilapisi dengan busa hati dan kain tile lalu diberi warna dasar menggunakan *pilox* dengan bentuk seperti naga asli berwarna dominan ungu dan emas untuk menyesuaikan dengan warna kostum keseluruhan, naga dibentuk 4 dimensi dengan di gambar dan diberi tambahan payet serta *gliter*. Warna ungu (magestik) memiliki arti keagungan, kedermawanan, dan kebijaksanaan.



Gambar 8. Desain Aksesori Bahu
(Sumber: Asrifa Sakinah, 2018)

b. Aksesori Lengan

Aksesori yang dipergunakan oleh Ra Wedeng pada bagian lengan adalah 2 buah kelat bahu berbentuk ukiran naga yang melingkari lengan, Kelat bahu berwarna ungu dan emas dihiasi manik-manik. Warna ungu memiliki arti kebangsawanan dan identik dengan kerajaan, emas memiliki arti keagungan, dan merah dapat melambangkan keberanian pemilihan warna-warna tersebut dimaksudkan untuk menyesuaikan dengan tampilan keseluruhan.



Gambar 9. Aksesori Lengan
(Sumber: Asrifa Sakinah, 2018)

c. Aksesori Tangan

Aksesori tangan yang dipergunakan oleh Ra Wedeng adalah dua buah gelang tangan. Gelang lingkaran yang memiliki panjang satu jengkal selain berfungsi sebagai hiasan juga sebagai pelindung tangan. Gelang dibuat menggunakan bahan dasar *spon ati* berbentuk lingkaran dan diberi ukiran yang dikombinasikan dengan naga yang mengelilingi lengan berwarna ungu dan emas dihiasi manik-manik. Warna ungu emas memiliki arti keagungan, serta kedermawanan serta menyesuaikan dengan tampilan keseluruhan.



Gambar 10. Aksesori Tangan
(Sumber: Asrifa Sakinah, 2018)

d. Aksesori Leher

Kalung yang digunakan dibuat sederhana untuk mengimbangi bagian aksesori lain yang sudah tampak mencolok, dengan bentuk seperti sayap dengan ukiran berwarna ungu dan emas yang berarti harapan dan keagungan serta diberi permata merah yang melambangkan keberaniannya. Penambahan manik-manik pada kalung agar terlihat mewah.



Gambar 11. Desain Aksesori Leher
(Sumber: Asrifa Sakinah, 2018)

e. Aksesori Kepala

Aksesori pada kepala berbentuk mahkota yang diukir, berwarna emas dan diberi simbol matahari kerajaan majapahit berwarna merah untuk menunjukkan identitas majapahit dan bentuk telinga naga berwarna ungu untuk menyesuaikan dengan kostum. Hiasan kepala dibuat sederhana agar tidak mencolok dibanding dengan strata di atas Dharmaputra.



Gambar 12. Desain Aksesori Kepala
(Sumber: Asrifa Sakinah, 2017)

f. Aksesori Kaki

Aksesori kaki yang digunakan Rha Wedheng adalah aksesori berbentuk gelang yang panjang. Sama seperti gelang tangan gelang kaki dibuat menggunakan bahan dasar *spon ati* berbentuk lingkaran dan diberi ukiran yang dikombinasikan dengan naga yang mengelilingi lengan berwarna ungu dan emas dihiasi manik-manik. Warna ungu emas memiliki arti keagungan, serta kedermawanan serta menyesuaikan dengan tampilan keseluruhan.



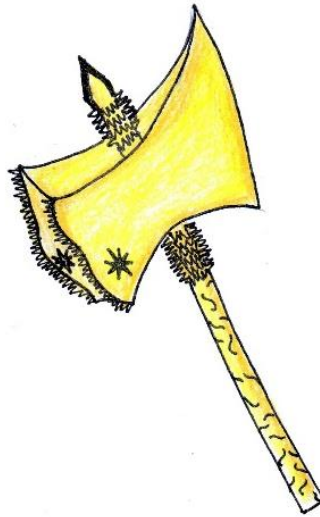
Gambar 13. Desain Aksesori Kaki
(Sumber: Asrifa Sakinah, 2018)

g. Aksesori Pendukung

Aksesori pendukung (property) yang digunakan adalah gada yang dikombinasikan dengan palu berwarna emas sebagai senjatanya Ra Wedeng, memiliki bentuk tombak pendek dengan palu yang satu sisi lainnya seperti kapak dan memiliki ujung yang runcing. dibuat dari bahan dasar peralon dan kawat *strimin* yang di lapisi dengan busa ati yang diberi ukiran, ukiran pada gada menggunakan lem lilin yang dibentuk ukiran.

Senjata gada merupakan senjata yang digunakan oleh dharmaputra pada kerajaan Majapahit, gada yang digunakan Rha Wedheng mengkombinasikan

bentuk kapak dengan palu karena memadukan dengan sumber ide dari *super hero* Thor yang memiliki senjata palu. Warna emas sendiri memiliki arti keagungan karena Rha Wedheng adalah seorang pembesar kerajaan.



Gambar 14. Aksesori Pendukung
(Sumber: Asrifa Sakinah, 2018)

3. Desain Rias Wajah

Konsep riasan tokoh Ra Wedeng dalam cerita Mentari Pagi di Bumi Wilwatika harus diperhatikan, mengingat karakter Ra Wedeng yaitu ksatria yang gagah berani berumur 45 tahun. *Make up* diaplikasikan sesuai dengan karakter dan watak tokoh Ra Wedeng sehingga dapat menguatkan karakter tersebut. Rancangan rias wajah untuk pemeran tokoh Ra Wedeng menggunakan rias wajah karakter yaitu karakter laki-laki berumur 45 tahun yang gagah berani, berwibawa, dan bijaksana, dengan mengaplikasikan unsur garis, warna dan prinsip keseimbangan. Penggunaan unsur garis digunakan pada teknik koreksi hidung, pipi, alis, *eye shadow*, *eye liner* serta hiasan pada dahi digunakan secara garis vertikal, garis miring dan garis horizontal. Garis vertikal yang memiliki arti kuat, stabil dan kokoh.

Garis miring pada hiasan dahi memiliki arti lincah dan dinamis, serta garis horizontal untuk menunjukkan ketegasan tokoh karakter Ra Wedeng.

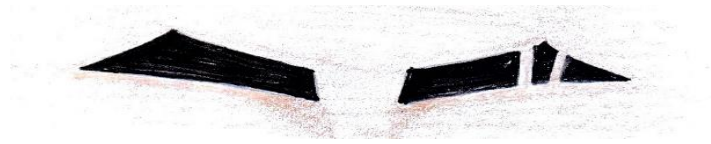
Unsur warna digunakan agar lebih memperkuat karakter tokoh Ra Wedeng dengan penyesuaian pada arti setiap warna masing-masing. Prinsip keseimbangan diaplikasikan pada rias wajah secara simetris antara rias alis, *eye shadow*, *shadding*, dan *lipstick*.



Gambar 15. Desain Wajah Keseluruhan.
(Sumber: Asrifa Sakinah, 2018)

a. Rancangan Rias Alis

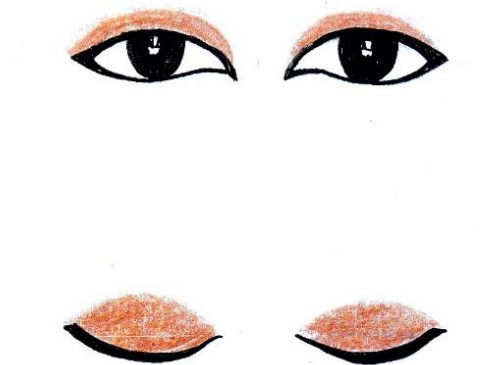
Prinsip keseimbangan pada rancangan alis dibuat secara simetris antara sebelah kiri dan kanan. Unsur desain warna yang digunakan menggunakan warna hitam dengan bentuk pada sebelah kanan dibentuk garis sambung pada bagian ujung. Warna hitam melambangkan kekuatan dan tegas. Sedangkan bentuk alis garis sambung pada bagian ujung dimaksudkan untuk mengikuti *trend* yang ada.



Gambar 16. Desain Rias Alis
(Sumber: Asrifa Sakinah, 2018)

b. Rancangan Rias Mata.

Riasan mata untuk tokoh Rha Wedheng dibuat dengan menggunakan *eye shadow* coklat dan hitam, serta menggunakan *eye liner* cair dan *cream* berwarna hitam sebagai bingkai mata untuk mempertegas bentuk mata. *Eye liner* dioleskan secara tebal agar bentuk mata terlihat semakin tegas sehingga tokoh Rha Wedheng terlihat memiliki penglihatan yang tajam. Unsur yang digunakan dalam riasan mata ini adalah unsur garis, yaitu garis diagonal yang memiliki makna lincah dan dinamis. Unsur warna yang digunakan memiliki makna yaitu hitam dan coklat yang melambangkan ketegasan, sehingga dari keseluruhan bentuk desain rias mata yang dibuat mengarah pada prinsip keseimbangan, harmoni dan seirama.



Gambar 17. Desain Rias Mata
(Sumber: Asrifa Sakinah, 2018)

c. Rancangan Desain *Countour* Wajah.

Desain *countour* wajah untuk tokoh Rha Wedheng dilakukan untuk menyempurnakan wajah *talent* sehingga dapat terlihat rupawan seperti gambaran karakteristik yang telah direncanakan. Desain *countour* menggunakan prinsip keseimbangan dan menggunakan unsur desain garis diagonal. Garis diagonal melambangkan kelincahan.



Gambar 18. Desain *Countour* Wajah
(Sumber: Asrifa Sakinah, 2017)

d. Rancangan Rias Bibir.

Riasan bibir untuk tokoh Rha Wedheng dibuat dengan bentuk proporsional yang memungkinkan untuk menghendaki pengoreksian bentuk bibir dengan pemilihan warna coklat kemerahan dengan gradasi hitam pada garis bibir agar bentuk bibir terlihat jelas. Warna coklat kemerahan melambangkan keberanian. Unsur desain yang digunakan adalah unsur garis lengkung yang melambangkan kelembutan, sehingga membentuk unsur keseimbangan bentuk bibir antara bibir kanan dan kiri.



Gambar 19. Rias Bibir
(Sumber: Asrifa Sakinah, 2018)

e. Rancangan Rias Hidung.

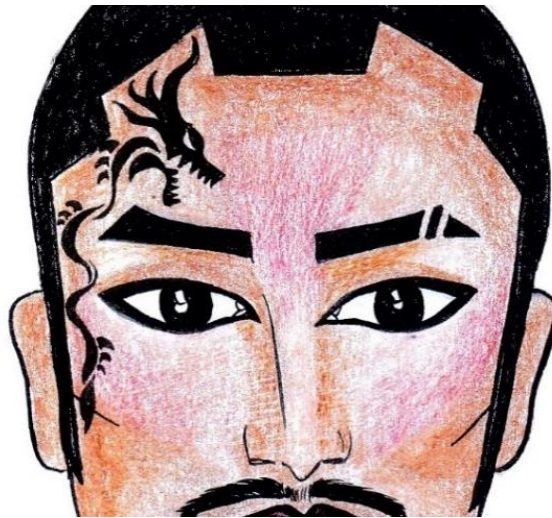
Membentuk hidung yang proposional dapat dilakukan dengan cara dikoreksi, dengan memberikan *shadding* dalam warna coklat pada bagian kanan dan kiri menggunakan garis vertikal atau tegak lurus dengan arah miring dari pangkal hidung ke ujung hidung yang dibuat semakin menyempit, dan pada bagian tengah yang digunakan sebagai warna terang atau tint diaplikasikan warna putih tulang. Bentuk riasan hidung menggunakan desain keseimbangan dan menggunakan unsur garis vertikal yang memiliki arti kekuatan.



Gambar 20. Rias Hidung
(Sumber: Asrifa Sakinah, 2018)

4. Desain *Face Painting*.

Riasan *face painting* yang digunakan adalah penggunaan hiasan seperti paesan pada dahi yang menggunakan prinsip keseimbangan antara sebelah kanan dan kiri, serta pada dahi *talent* diberi *tattoo* berbentuk naga untuk menyesuaikan dengan sumber ide yang dipilih. Unsur desain warna menggunakan warna hitam, dan menggunakan unsur desain garis diagonal dan vertikal. Riasan pada dahi menggunakan kosmetik pidih. Garis diagonal memiliki makna kelincahan, dan garis vertikal memiliki makna kekuatan.



Gambar 21. Desain *Face Painting*
(Sumber: Asrifa Sakinah, 2018)

5. Desain *Body Painting*.

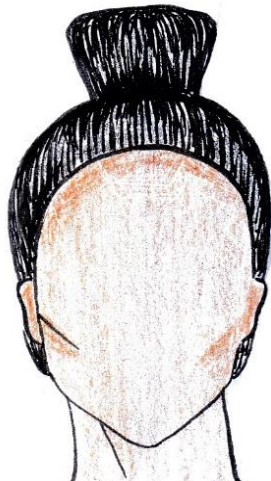
Body painting yang digunakan untuk tokoh Rha Wedheng adalah pada bagian dada, bahu, hingga lengan, berbentuk *tattoo* naga yang dipadukan dengan bentuk ukiran. Warna yang digunakan adalah hitam yang memiliki arti ketegasan dan unsur lain yang digunakan adalah garis lengkung yang berarti keluwesan, dan warna hitam yang menandakan ketegasan.



Gambar 22. Desain *Body Painting*
(Sumber: Asrifa Sakinah, 2018)

6. Desain Penataan Rambut.

Tata rambut yang sering digunakan pada masa kerajaan majapahit yaitu rambut dipotong pendek, dikuncung, dikucir, disanggul, digelung dan digerai begitu saja. Penataan rambut yang dipilih untuk tokoh Rha Wedheng adalah digelung di puncak kepala, agar terlihat rapi dan memudahkan untuk pemakaian mahkota. Desain gelungan rambut dibuat menggunakan *hair piece*. Unsur garis lengkungan memiliki sifat riang dan luwes. Warna yang digunakan adalah warna rambut asli yaitu hitam, warna hitam memiliki arti tegas dan kuat.



Gambar 23. Desain Penataan Rambut
(Sumber: Asrifa Sakinah, 2018)



Gambar 24. Desain Rambut
Keseluruhan
(Sumber: Asrifa Sakinah, 2018)

7. Desain Pergelaran

Penyusunan suatu pagelaran diperlukan beberapa rancangan, berikut beberapa rancangan yang disusun terlebih dahulu:

a. Pemilihan Cerita dan Tema

Awal dalam proses pembuatan pagelaran ini adalah pemilihan tema dan cerita. Pemilihan tema “Kudeta di Majapahit” dengan judul pagelaran Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta dipilih untuk menampilkan pagelaran Proyek Akhir Tata Rias dan Kecantikan angkatan 2015 yang dikemas dalam bentuk pagelaran teater tradisi, dengan alasan untuk mengangkat tradisi dan sejarah Majapahit yang mulai dilupakan kepada masyarakat, disamping tujuan utama yaitu memperkenalkan karya mahasiswa Tata Rias dan Kecantikan angkatan 2015.

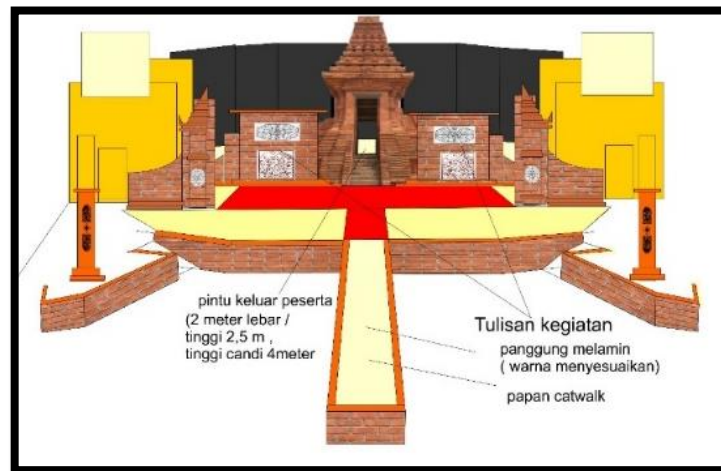
b. Konsep Pergelaran

Dalam pertunjukan teater tradisi Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta ini adalah pengembangan cerita runtuhnya kerajaan Majapahit yang dikemas dengan lebih *modern* yaitu ditampilkan dalam bentuk teater tradisi. Pertunjukan yang akan ditampilkan memiliki konsep tradisional kontemporer, dimulai dari dekorasi ruang, tata rias, kostum, dan lainnya. Namun walau begitu alur cerita teater yang ditampilkan tetap sama dengan sejarah cerita aslinya, agar masyarakat mendapatkan informasi yang sesuai tentang sejarah pada zaman Majapahit.

c. *Layout* Pertunjukan

Pada tahap desain pertunjukan menampilkan *layout* atau tata letak ruang yang akan digunakan saat pertunjukan dilaksanakan. *layout* yang akan ditampilkan meliputi *layout* panggung atau *stage*, *layout* penataan kursi, dan *layout* penataan dekorasi ruang.

Stage yang dipilih adalah bentuk *proscenium* dimana panggung dan penonton saling berhadapan dan posisi panggung lebih tinggi dari penonton. Pertunjukan mengambil tema kerajaan Majapahit sehingga segala sesuatu yang berkaitan dengan dekorasi dibuat lebih tradisional, dari dekorasi panggung hingga *stand* makanan semua yang dipilih tradisional, walaupun pertunjukan yang ditampilkan adalah tradisional kontemporer. Pemilihan dekorasi tersebut dimaksudkan agar penonton dapat merasakan suasana seperti pada zaman kerajaan Majapahit.



Gambar 25. Desain *Layout* Panggung Pertunjukan
(Sumber: Asrifa Sakinah, 2018)

C. *Develope* (Pengembangan)

Pada tahap metode dan konsep pengembangan dibahas yaitu meliputi desain, validasi oleh kostum oleh pakar ahli, validasi desain oleh dosen pembimbing, pembuatan kostum, validasi tata rias wajah, validasi penataan *aksesori* dan *prototype* hasil karya pengembangan. Dalam mendesain sebuah kostum hal yang pertama kali dilakukan yaitu mengetahui dengan menganalisis dan mengkaji tokoh yang akan diperankan. Dalam pembuatan kostum tokoh Ra Wedeng merupakan inspirasi dari pengembangan sumber ide tokoh Thor *super hero film marvel*. Warna yang digunakan dalam kostum tokoh Ra Wedeng adalah ungu, oranye, merah, hitam dan emas, yang akan diperankan oleh *talent* berusia dewasa. Desain kostum yang akan dirancang menyesuaikan dengan ukuran tubuh *talent*, menyesuaikan dengan gerak *talent* saat *performance* dalam pertunjukan, serta menyesuaikan dengan tokoh yang dikembangkan.

Desain yang telah dirancang direncanakan akan divalidasi yang pertama kali oleh ahli pakar desain/kostum yaitu Afif Ghurub Bestari. Desain divalidasi agar

kostum yang akan ditampilkan sesuai dengan yang diharapkan dan sesuai dengan tokoh yang akan dikembangkan serta untuk mendapatkan arahan dan penjelasan mengenai peran tokoh Ra Wedeng yang akan ditampilkan. Desain yang telah di divalidasi oleh ahli pakar desain/kostum, selanjutnya melakukan validasi kedua yang akan divalidasi oleh dosen pembimbing yaitu Asi Tritanti yang bertujuan untuk menyelaraskan desain kostum, desain tata rias, desain aksesoris dan kesatuan keseluruhan yang akan ditampilkan.

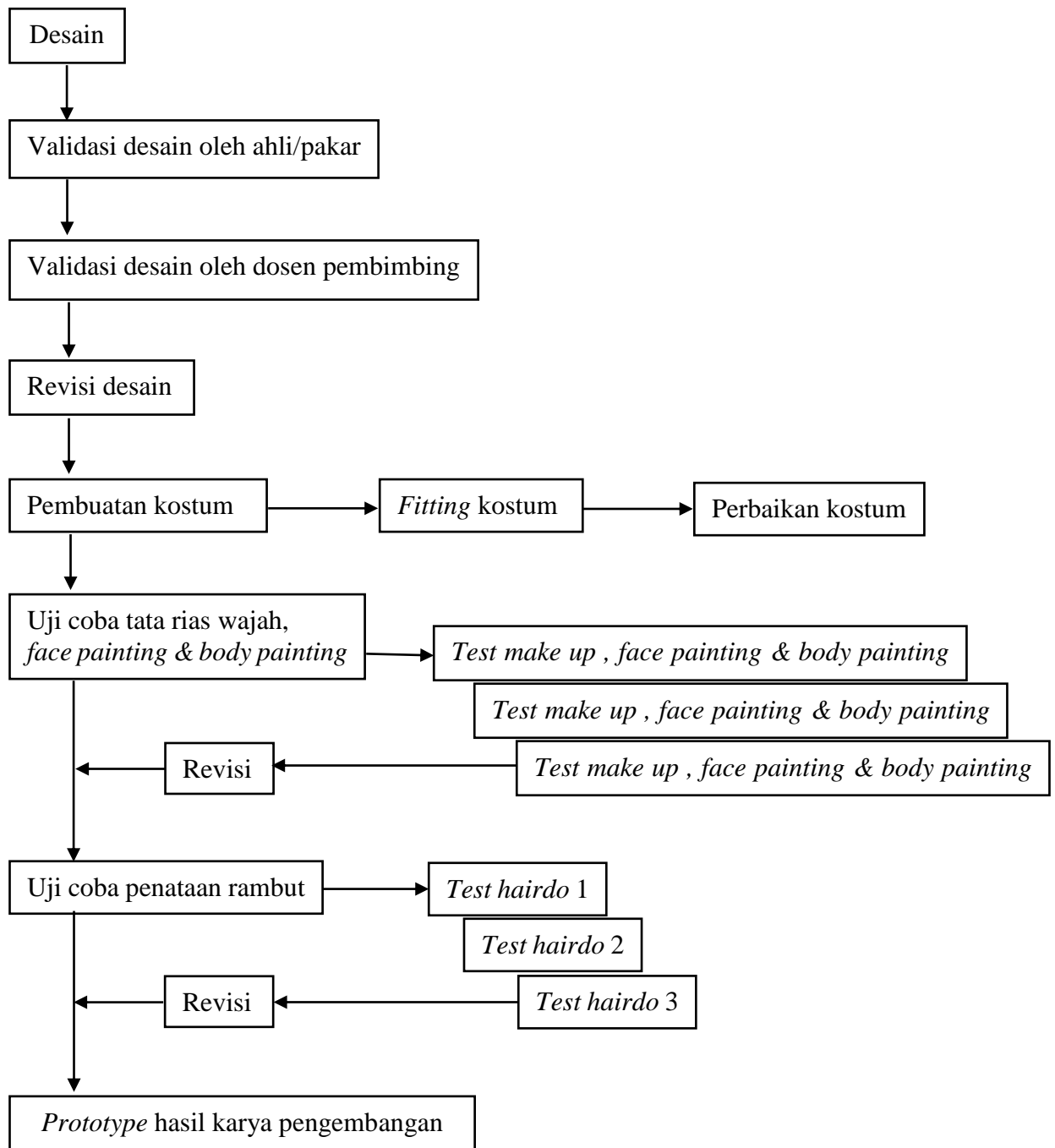
Desain yang dilakukan tentunya belum terdapat kesempurnaan, apabila diperoleh kekurangan atau tambahan dari kedua pihak atau salah satu pihak yang melakukan validasi maka desain akan direvisi. Memperbaiki desain yang kurang sesuai dengan yang akan ditampilkan pada saat pertunjukan dari segi bentuk dan warna dilakukan agar mendapatkan desain serta rancangan yang diinginkan serta mendapat persetujuan dari konsultan desain dengan dosen pembimbing kemudian melakukan revisi kembali jika diperlukan sehingga mendapatkan persetujuan untuk melanjutkan ke tahap selanjutnya yaitu pembuatan kostum sesuai dengan desain yang telah dibuat disesuaikan ukuran tubuh *talent*, warna yang akan digunakan dan bentuk yang sesuai rancangan. Pembuatan kostum dapat dikerjakan sendiri dengan bimbingan dari konsultan desain. Pembuatan kostum akan dibuat satu bulan sebelum pertunjukan dimulai, *fitting* kostum akan dilakukan setelah proses pembuatan kostum selesai dan dilakukan sesuai jadwal yang sudah direncanakan, setelah itu akan dilanjutkan dengan perbaikan dan menyempurnakan kostum.

Fitting kostum bertujuan untuk menyesuaikan hasil rancangan kostum yang telah dibuat dan disesuaikan dengan tubuh *talent* dan gerak *talent* saat akan tampil

di pertunjukan teater tradisi Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta, menyesuaikan warna yang digunakan, serta menyesuaikan penampilan karakter tokoh Ra Wedeng yang dikembangkan. Validasi tata rias wajah, dan *body painting* perlu dilakukan agar dapat menyelaraskan dengan desain kostum yang akan ditampilkan. Validasi *make up* dilakukan lebih dari satu kali supaya mendapatkan hasil yang maksimal serta bisa melihat perbandingan antara *test make up* pertama sampai dengan terakhir, *test make up* dilakukan hingga bisa menyesuaikan dengan konsep tokoh rias karakter pria berumur 45 tahun yang akan ditampilkan.

Validasi *make up* direncanakan akan dilakukan pada pertengahan bulan Desember, nantinya akan dilakukan 3 atau lebih validasi *make up* dan *face painting*, dengan tujuan untuk mendapatkan hasil yang maksimal pada riasan wajah yang sesuai dengan tokoh yang diciptakan. Validasi aksesoris perlu dilakukan agar dapat menyesuaikan dengan tokoh lain sehingga tidak ada kesenjangan dalam perbedaan strata. Validasi aksesoris dilakukan lebih dari satu kali supaya mendapatkan hasil yang maksimal serta dapat melihat perbandingan antara validasi aksesoris pertama dengan yang terakhir, validasi aksesoris dilakukan hingga mampu menyesuaikan konsep tokoh Ra Wedeng yang akan ditampilkan.

Dari hasil validasi dan revisi tersebut terbentuklah *prototype* dari hasil pengembangan kostum, *fitting* kostum, validasi *make up* dan validasi aksesoris agar menciptakan tokoh Ra Wedeng dalam pertunjukan teater tradisi Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta dengan kesesuaian bentuk keseluruhan/tampilan menciptakan karya dari hasil pengembangan karakter tokoh Thor.



Gambar 26. *Develop* (Pengembangan)
(Sumber: Asrifa Sakinah, 2018)

D. Disseminate (Penyebarluasan)

Konsep dan metode pengembangan, pada tahap *disseminate* (penyebarluasan) yang akan dibahas tentang rancangan pertunjukan, penilaian akhir (*grand juri*), gladi kotor, gladi bersih dan pertunjukan.

1. Rancangan Pertunjukan

Pertunjukan yang akan diselenggarakan oleh mahasiswa Program Studi Tata Rias dan Kecantikan angkatan 2015 merupakan sebuah pertunjukan/pertunjukan teater tradisi Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta dengan tema kerajaan Majapahit. Pertunjukan direncanakan diselenggarakan pada hari Kamis 18 Januari 2018 pukul 13.00 WIB sampai dengan selesai di Auditorium Universitas Negeri Yogyakarta..

2. Penilaian Ahli (*Grand Juri*)

Rancangan penilaian *grand juri* direncanakan dilaksanakan pada hari Kamis, tanggal 4 Januari 2018 di gedung KPLT FT UNY lantai 3. *Grand Juri* tersebut dilakukan sebagai penilaian hasil akhir dari seluruh proses yang telah dijalankan yang meliputi mendesain dan merancang kostum, merias wajah serta melakukan penataan *aksesori* pada *talent* sesuai dengan tokoh yang diperankan yaitu Dharmaputra yang bernama Ra Wedeng. Pada penilaian oleh ahli akan melibatkan 3 juri ahli seni pertunjukan, dosen rias, dan pemerhati seni. Penilaian oleh juri ahli akan memiliki kriteria penilaian tersendiri yang nantinya akan memberikan hasil akhir pencapaian yang diperoleh dalam menciptakan karya tokoh yang dikembangkan, dengan kategori *best Narapraja*, *best Dharmaputra* dan *best Prajurit* dimana masing-masing *best* terdiri dari 3 pemenang dan akan dipilih 1 yang menjadi *best of the best* dari seluruh mahasiswa.

3. Gladi Kotor

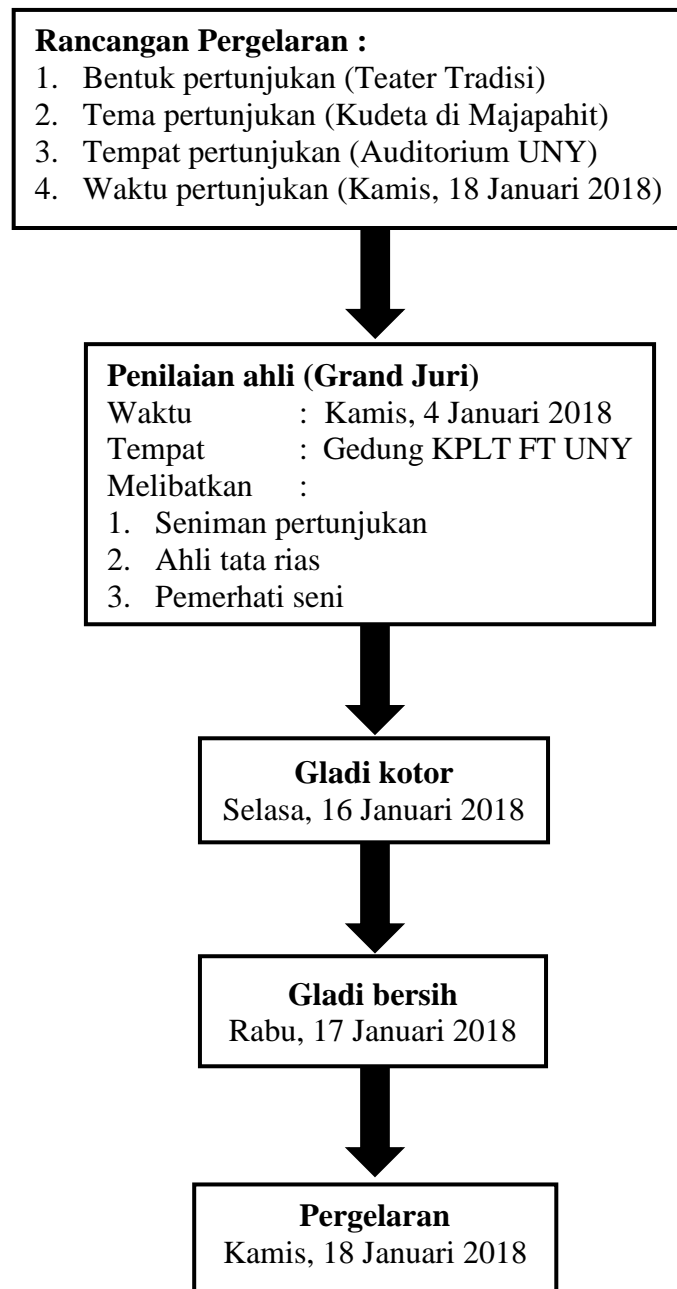
Rancangan gladi kotor direncanakan akan dilaksanakan setelah *fitting* kostum, yaitu pada tanggal 16 Januari di gedung auditorium UNY. Pagi hari pada tanggal dan tempat tersebut akan dilakukan *fitting* kostum dari karya masing-masing mahasiswa kepada *talent*, kemudian akan dilakukan validasi oleh pakar ahli desain pertama. Setelah seluruh mahasiswa dan *talent* telah melakukan *fitting* kostum, selanjutnya dilakukan gladi kotor pertunjukan. Gladi kotor pertunjukan dilakukan oleh 26 *talent* yang telah menggunakan kostum, dengan arahan sutradara serta *team*. Gladi kotor dilakukan bertujuan agar diketahui hal hal apa saja yang akan menjadikan kendala pada saat pertunjukan dilaksanakan baik dari kenyamanan kostum saat dilakukan gerak oleh *talent*, *blocking talent*, serta penjiwaan *talent* dalam memeragakan peran tokoh yang akan ditampilkan.

4. Gladi Bersih

Gladi Bersih direncanakan akan dilaksanakan pada hari minggu 17 Januari 2018 tepat 1 hari sebelum pertunjukan dilaksanakan. Gladi bersih bertujuan untuk menemukan kendala dan kekurangan yang mungkin saja dapat terjadi saat pertunjukan teater tradisi dipertunjukkan. Gladi bersih dilakukan dengan menampilkan keseluruhan pertunjukan yang akan ditampilkan pada hari pertunjukan, dimulai dari pembukaan hingga penutupan. Teater tradisi dilakukan dengan *talent* yang telah menggunakan seluruh kostum dan *aksesori* untuk menampilkan peran tokoh sesuai dengan karakternya, dengan maksud untuk membiasakan *talent* dalam menggunakan kostum saat berperan.

5. Pergelaran

Puncak hari pergelaran sendiri direncanakan akan dilaksanakan pada hari Kamis, 18 Januari 2016 di Auditorium Universitas Negeri Yogyakarta. *Beautician*, panitia dan *talent* datang sejak pagi untuk melakukan persiapan dan melaksanakan *makeup*, setelah itu *open gate* pergelaran direncanakan dimulai pada pukul 13.00 WIB dengan pembukaan acara dibuka oleh beberapa pengisi acara, sambutan–sambutan, penayangan video *behind the scene*, kemudian memasuki acara teater tradisi Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta, yang terakhir pembacaan karya mahasiswa terbaik dan penutup.



Gambar 27. *Disseminate* (Penyebarluasan)
(Sumber: Asrifa Sakinah, 2018)

BAB IV

PROSES, HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Proses, Hasil dan Pembahasan Desain (Perencanaan)

Proses yang dilalui pada tahap *define* (pendefinisian) adalah berupa proses memahami, mempelajari, serta mengkaji cerita teater tradisi Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta. Dari proses memahami, mempelajari, serta mengkaji cerita teater tradisi Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta menghasilkan empat buah aspek analisis yaitu analisis cerita, analisis karakter dan karakteristik, analisis sumber ide, serta analisis pengembangan sumber ide. Dari hasil aspek analisis yang dihasilkan cerita Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta menceritakan tentang pemberontakan yang terjadi pada saat kerajaan Majapahit dipimpin oleh seorang raja yang kurang bijaksana dan memiliki pendirian yang tidak tetap. Salah satu pemeran yang ada dalam cerita tersebut adalah tokoh Rha Wedheng yang merupakan bagian dari Dharmaputra.

Tokoh Rha Wedheng diwujudkan dalam wujud laki-laki yang berwajah tampan dan gagah dengan mengambil sumber ide dari tokoh *super hero* Thor. Rha Wedheng diciptakan dengan karakter yang baik hati karena telah menjadi pengikut setia Prabu Jaya Negara, serta Rha Wedheng juga seorang yang bijaksana karena ia tahu mana yang salah dan mana yang benar, juga gagah berani karena ikut turun berperang untuk melindungi kerajaan Majapahit. Setiap karakter yang dimiliki oleh Rha Wedheng ditunjukkan pada setiap unsur desain yang ada pada desain kostum yang dikenakan. Seperti pemilihan setiap warna yang memiliki arti tersendiri.

Sumber ide dikembangkan dengan melalui pengembangan sumber ide stilisasi dengan melakukan perubahan dan penambahan objek seperti, kelat bahu,

kalung, mahkota, dan gelang. Pengembangan dilakukan dengan merubah bentuk jubah, kostum, dan aksesoris pendukung yang digunakan Thor menjadi bentuk yang lebih rumit dan detail. Desain tokoh dikembangkan dengan menggunakan unsur artistik naga Eropa dengan nuansa ungu dan emas, sumber ide dikembangkan sedemikian rupa sehingga tokoh Rha Wedheng tersebut sesuai dengan cerita teater tradisi Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta.

B. Proses, Hasil, dan Pembahasan Desain

1. Kostum

Proses yang dilalui pada pembuatan kostum tokoh Rha Wedheng melalui beberapa tahap, yaitu tahapan melakukan analisis cerita, analisis karakter dan karakteristik, analisis sumber ide, serta analisis pengembangan sumber ide. Kemudian tahap selanjutnya adalah tahap pembuatan desain kostum serta tahap validasi oleh ahli dan revisi. Selanjutnya adalah tahap mengukur ukuran *talent*, mencari bahan yang akan digunakan dalam membuat kostum, pembuatan kostum, melakukan fitting kostum pada *talent*, dan melakukan validasi kostum serta revisi kostum.

Kostum tokoh Rha Wedheng berupa setengah jubah berbentuk kotak yang dibuat dari satin *bridal* berwarna ungu, kain batik, dan diberi aksesoris payet berwarna emas serta diberi rantai sebagai hiasan, selain sebagai hiasan rantai tersebut berfungsi untuk menyangga jubah serta naga pada pundak dengan cara disematkan pada celana. Celana yang digunakan berwarna hitam dibuat pendek yang terbuat dari bahan kaos dan diberi aksesoris renda berwarna emas. Samping batik digunakan setelah menggunakan celana dan sebelum menggunakan variasi plat panggul dibuat

dari kain batik motif kontemporer yang dipotong dan dipakai dengan menggunakan teknik *drapping*. Setelah itu menggunakan variasi plat panggul, variasi plat panggul ini terbuat dari kain keras dan kain busa yang dilapisi oleh kain batik dan kain satin *bridal* lalu diberi hiasan renda dan manik–manik.

Selain pakaian, pelengkap kostum yang digunakan untuk menampilkan tokoh Rha Wedheng yaitu hiasan berupa naga yang disematkan pada bahu. Kepala naga terbuat dari kawat *strimin* dan *spon ati* lalu di warnai menggunakan *pilox* ungu, cat akrilik warna emas dan cat hitam, untuk badannya terbuat dari kain batik yang diisi dengan dakron, lalu diberi sisik dari *spon ati* dan diberi manik-manik. Selain itu *property* yang dikenakan adalah senjata gada palu yang dibuat dari kawat *strimin*, dan paralon yang dilapisi dengan *spon ati* lalu diberi ukiran yang terbuat dari lem lilin.



Gambar 28. Desain Kostum Awal
(Sumber: Asrifa Sakinah, 2018)

Hasil desain kostum awal tidak sesuai dengan hasil akhir kostum yang telah dibuat. Perubahan yang terjadi adalah pada kain batik yang dominan ungu menjadi kombinasi warna ungu dan oranye, lalu setiap ornamen aksesori yang semula sederhana dibuat menjadi lebih detail, serta bentuk variasi plat panggul yang tegak menjadi dibuat agak menurun, karena untuk menyeimbangkan bentuk ideal variasi plat panggul dengan tubuh *talent*.



Gambar 29. Desain Kostum Akhir
(Sumber: Asrifa Sakinah, 2018)



Gambar 30. Hasil Akhir Kostum
(Sumber: Asrifa Sakinah, 2018)

Kostum Rha Wedheng pada bagian hiasan bahu yang berupa naga, hasil sesuai dengan desain namun revisi dilakukan pada penambahan aksesoris warna emas dari yang semula hanya warna ungu gradasi hitam.

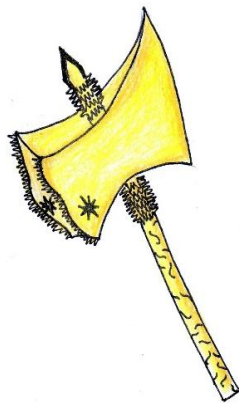


Gambar 31. Desain Aksesori Bahu
(Sumber: Asrifa Sakinah, 2018)



Gambar 32 Hasil Akhir Aksesori Bahu
(Sumber: Asrifa Sakinah, 2018)

Property yang dibawa Rha Wedheng mengalami perubahan desain dari senjata palu menjadi berupa senjata gada berbentuk setengah palu dan setengah kapak karena dirasa kurang sesuai dengan tema pertunjukan yang ditampilkan, desain dirubah lalu diciptakan tanpa mengalami revisi kembali.



Gambar 33. Desain Gada
(Sumber: Asrifa Sakinah, 2018)



Gambar 34. Hasil Akhir Gada
(Sumber: Asrifa Sakinah, 2018)

2. Aksesori

Proses yang dilalui pada pembuatan aksesori yang akan dikenakan tokoh Rha Wedheng melalui beberapa tahap, yaitu tahapan melakukan analisis cerita, analisis karakter dan karakteristik, analisis sumber ide, serta analisis pengembangan sumber ide. Tahap selanjutnya adalah tahap pembuatan desain aksesori serta tahap

validasi oleh ahli dan revisi, setelah itu tahap mengukur ukuran kepala, lengan, pergelangan tangan dan pergelangan kaki *talent*, mencari bahan yang akan digunakan dalam membuat aksesoris, pembuatan aksesoris, melakukan fitting aksesoris pada *talent*, dan melakukan validasi aksesoris.

Aksesoris yang akan dikenakan tokoh Rha Wedheng terdiri dari mahkota, kelat bahu, gelang tangan, gelang kaki dan kalung. Aksesoris terbuat dengan menggunakan bahan dasar spons ati yang diukir, kawat, dan kain plasmen, spons ati diwarnai menggunakan cat *pilox* diberi *glitter* dan diberi hiasan berupa manik-manik, dan payet.

Mahkota dibuat berbeda dari ekspektasi yang sederhana. Mahkota merupakan aksesoris yang kecil namun tingkat kesulitan dalam pembuatannya lebih rumit karna mahkota dibuat lebih detail pada bentuk dan pemberian aksen tambahan dibanding aksesoris yang lain. Hasil akhir mahkota memiliki bentuk yang sesuai dengan desain dan tidak mengalami revisi.



Gambar 35. Desain Mahkota
(Sumber: Asrifa Sakinah, 2018)



Gambar 36. Hasil Akhir Mahkota
(Sumber: Asrifa Sakinah, 2018)

Kalung yang digunakan Rha Wedheng dalam pembuatannya memiliki bentuk yang sesuai dengan desain tanpa mengalami revisi, tetapi lebih mewah dari ekpektasi awal karena penambahan aksen.



Gambar 37. Desain Kalung
(Sumber: Asrifa Sakinah, 2018)



Gambar 38. Hasil Akhir Kalung
(Sumber: Asrifa Sakinah, 2018)

Kelat bahu yang digunakan Rha Wedheng dalam pembuatannya kurang maksimal dalam penambahan aksen karena keterbatasan waktu namun sesuai dengan desain tanpa mengalami revisi.



Gambar 39. Desain Kelat Bahu
(Sumber: Asrifa Sakinah, 2018)



Gambar 40. Hasil Akhir Kelat Bahu
(Sumber: Asrifa Sakinah, 2018)

Gelang tangan dan gelang kaki memiliki bentuk yang sama, hanya ukuran dan penempelan aksen manik-manik yang menjadi pembeda, namun hasil akhir gelang tangan dan gelang kaki sesuai dengan desain dan tidak mengalami revisi.



Gambar 41. Desain Gelang Tangan
(Sumber: Asrifa Sakinah, 2018)



Gambar 42. Hasil Akhir Gelang Tangan
(Sumber: Asrifa Sakinah, 2018)



Gambar 43. Desain Gelang Kaki
(Sumber: Asrifa Sakinah, 2018)



Gambar 44. Hasil Akhir Gelang Kaki
(Sumber: Asrifa Sakinah, 2018)

3. Rias Wajah dan *Face painting*


Proses yang dilalui pada pembuatan rias wajah yang akan diaplikasikan kepada tokoh Rha Wedheng melalui beberapa tahap, yaitu tahapan melakukan analisis cerita, analisis karakter dan karakteristik, analisis sumber ide, serta analisis pengembangan sumber ide, selanjutnya adalah tahap pembuatan desain rias wajah serta tahap validasi oleh ahli dan revisi, dan terakhir adalah tahap uji coba rias wajah. Tata rias menggunakan jenis rias wajah karakter. Karakter yang diciptakan adalah seorang laki laki yang berumur 45 tahun, karena *talent* lebih muda dari tokoh yang akan ditampilkan sehingga memerlukan efek penuaan wajah, seperti pada penambahan kumis dan jenggot. Selain menciptakan efek rias karakter juga

beberapa bagian wajah *talent* yang menghendaki untuk melakukan tata rias korektif.

Koreksi yang pertama adalah pada bagian wajah, wajah *talent* memiliki bentuk hati, sehingga dilakukan koreksi dengan *countour* wajah yaitu pemberian *shadding* pada bagian dahi dan pelipis untuk menyempurnakan bentuk wajah hati mendekati bentuk oval. Bagian mata *talent* memerlukan koreksi pada kantung mata yang tebal, koreksi tersebut dapat ditutupi menggunakan *concealer* berwarna terang. *Talent* memiliki bentuk bibir yang kecil dan tebal hanya pada bagian atas, maka dilakukan koreksi bentuk bibir agar bentuk bibir *talent* terlihat lebih proposional caranya dengan membentuk pola garis bibir menggunakan *lip liner* untuk membentuk bingkai bibir lebih lebar dari bentuk aslinya dan menyamakan ukuran atas dan bawah bibir *talent*. Bentuk hidung *talent* adalah memiliki cuping hidung yang besar dan sedikit mancung sehingga memerlukan koreksi shading pada bagian cuping hidung, terakhir riasan *face painting* yang digunakan selain bertujuan untuk hiasan, paes tersebut dapat mengoreksi bentuk wajah *talent*.

Proses pembuatan efek khusus dalam rias wajah yang ditampilkan pada tokoh Rha Wedheng, adalah sebagai berikut:

Tabel 1. Tahapan Tata Rias, *Face Painting* dan *Body Painting*

Tahapan	Gambar
a. Pastikan wajah <i>talent</i> dalam keadaan bersih dengan mengaplikasikan <i>milk cleanser</i> , lalu aplikasikan <i>moisturaizer</i> untuk melindungi kulit <i>talent</i> .	


Tabel 1. Tahapan Tata Rias, *Face Painting* dan *Body Painting*

<p>b. Mengaplikasikan <i>foundation</i> pada wajah dan leher <i>talent</i> dengan menggunakan kuas kemudian diratakan dengan menggunakan <i>sponge</i>.</p>	
<p>c. Melakukan teknik <i>contouring</i> dengan menggunakan <i>shadding</i> dan <i>tint</i> pada wajah <i>talent</i>.</p>	
<p>d. Membubuhkan bedak tabur pada wajah dan leher <i>talent</i> dengan menggunakan <i>spons</i> dan kuas. Kemudian dilanjutkan dengan mengaplikasikan bedak padat.</p>	
<p>e. Menyapukan <i>blushon</i> disepanjang tulang pipi dan pada bagian dahi.</p>	




Tabel 1. Tahapan Tata Rias, *Face Painting* dan *Body Painting*

<p>f. Selanjutnya adalah membuat bingkai alis dengan menggunakan pensil alis berwarna coklat kemudian isi bingkai menggunakan pensil alis warna hitam.</p>	
<p>g. Buat garis potong dan sempurnakan bentuk alis dengan menggunakan <i>concealer</i>.</p>	
<p>h. Melakukan <i>make up</i> mata dengan mengaplikasikan <i>eye shadow</i> berwarna coklat pada kelopak mata, kemudian</p>	
<p>i. Mengaplikasikan <i>eye liner gel</i> pada bagian bawah mata dan <i>eye liner</i> cair pada ujung kelopak mata.</p>	

Tabel 1. Tahapan Tata Rias, *Face Painting* dan *Body Painting*

j. Mengoleskan <i>lipstick</i> berwarna merah pada bibir <i>talent</i> .	
k. Bentuk garis bibir bagian luar menggunakan <i>face painting</i> hitam lalu baurkan.	
l. Menggambar hiasan dahi menggunakan pensil alis berwarna coklat.	
m. Isi kerangka hiasan dahi menggunakan <i>face painting</i> berwarna hitam.	

Tabel 1. Tahapan Tata Rias, *Face Painting* dan *Body Painting*

<p>n. Gambar <i>tattoo</i> naga menggunakan <i>face painting</i> hitam.</p>	
<p>o. Membentuk kumis dan janggut menggunakan <i>face painting</i> dengan menggunakan teknik arsiran.</p>	
<p>p. Menggambar bentuk otot perut menggunakan teknik <i>countouring</i>.</p>	
<p>q. Tahap yang terakhir adalah membuat <i>body painting</i> pada bahu <i>talent</i>.</p>	

(Sumber : Asrifa Sakinah, 2018)

Hasil akhir rias wajah dan *face painting* yang ditampilkan tidak sesuai dengan desain awal yang dibuat pada bagian alis, dimana alis yang diberi garis yang berada disisi kanan menjadi di kiri karena pada saat pembuatan desain awal belum berekspektasi untuk membuat *face painting* berupa *tattoo* naga dan pembentukan janggut berubah karena wajah *talent* memiliki dagu yang lancip sehingga dilakukan penambahan jambang.



Gambar 45. Desain Awal *Make Up*
(Sumber: Asrifa Sakinah, 2018)

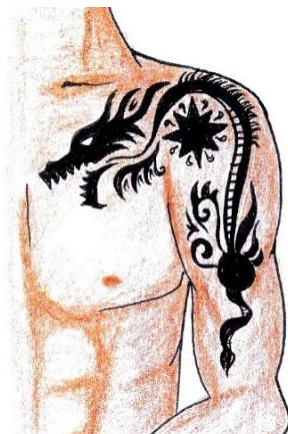


Gambar 46. Desain Akhir *Make Up*
(Sumber: Asrifa Sakinah, 2018)



Gambar 47. Hasil Akhir *Make Up*
(Sumber: Asrifa Sakinah, 2018)

Pengaplikasian *body painting* hasil akhir sama seperti desain awal tanpa mengalami revisi.



Gambar 48. Desain *Body Painting*
(Sumber: Asrifa Sakinah, 2018)



Gambar 49. Hasil Akhir *Body Painting*
(Sumber: Asrifa Sakinah, 2018)


4. Penataan Rambut

Proses yang dilalui pada penataan rambut tokoh Rha Wedheng melalui beberapa tahap, yaitu tahapan melakukan analisis cerita, analisis karakter dan karakteristik, analisis sumber ide, serta analisis pengembangan sumber ide. Kemudian tahap selanjutnya adalah tahap pembuatan desain penataan rambut serta tahap validasi oleh ahli dan revisi. Selanjutnya adalah tahap uji coba rias wajah.





Penataan rambut yang ditampilkan pada tokoh Rha Wedheng menggunakan tipe penataan asimetris. Fokus penataan rambut pada tokoh Rha Wedheng adalah pada bagian puncak kepala dengan tujuan untuk memberi efek simple dan sebagai penyangga aksesoris mahkota.

Pembuatan sanggul pada tokoh Rha Wedheng menggunakan alat dan bahan berupa kawat *strimin*, sisir, jepit *biting* dan rambut palsu. Proses pembuatannya adalah sebagai berikut:

Tabel 2. Tahapan Penataan Rambut

Tahapan	Gambar
a. Buat sanggul palsu terlebih dahulu dengan cara menggunakan kain <i>strimin</i> yang dibentuk menyerupai peci, lalu dilapisi dengan rambut dan dibentuk seperti sempolan pada puncak kepala dengan menggunakan penyangga kawat <i>strimin</i> .	

Tabel 2. Tahapan Penataan Rambut

<p>b. Rambut asli <i>talent</i> disisir rapi kemudian diikat dipuncak kepala.</p>	
<p>c. Rapikan sisi-sisi rambut yang tidak terikat menggunakan <i>hairspray</i>.</p>	
<p>d. Selanjutnya pasangkan sanggul palsu yang telah dibuat pada puncak kepala menutupi rambut yang tadi telah diikat. Kemudian jepit hingga kuat.</p>	
<p>e. Tahap terakhir pemakaian aksesoris mahkota yang disematkan pada cepolan rambut yang telah dibuat.</p>	

(Sumber: Asrifa Sakinah, 2018)

Hasil akhir penataan rambut sesuai dengan desain namun dilakukan satu kali revisi yaitu pada bagian samping rambut, yang perlu ditutupi dengan penambahan rambut palsu. Pada saat pergelaran rambut palsu mengalami kerusakan pada bagian ujung, dan hal tersebut dapat diantisipasi dengan cara sisi bagian rambut ditutupi menggunakan satu kelat bahu yang dilebarkan.



Gambar 50. Desain Penataan Rambut
(Sumber: Asrifa Sakinah, 2018)



Gambar 51. Hasil Akhir Penataan Rambut
(Sumber: Asrifa Sakinah, 2018)

C. Proses, Hasil dan Pembahasan *Develop* (Pengembangan)

1. Validasi Desain Kostum dan Aksesori

Proses validasi desain dilakukan oleh Afif Ghurub Bestari, validasi dilakukan pada hari Kamis tanggal 25 Desember 2017 dengan hasil validasi kostum dan aksesori sebagai berikut:

- a. Variasi plat panggul yang dikenakan dibuat lebih menurun dari sebelumnya, agar terlihat lebih ideal menyesuaikan bentuk tubuh *talent*.
- b. Penambahan aksen emas pada bagian naga untuk menonjolkan bentuk naga agar terlihat dari jarak yang jauh dan menyelaraskan dengan warna keseluruhan.

- c. Penambahan bagian rantai untuk penyangga jubah agar terlihat lebih ideal.



Gambar 52. Desain Kostum Awal
(Sumber: Asrifa Sakinah, 2018)



Gambar 53. Desain Kostum Akhir
(Sumber: Asrifa Sakinah, 2018)

2. Validasi Desain Rias Wajah, *Face painting*, *Body Painting*, dan Penataan Rambut, dilakukan oleh Asi Tritanti selaku dosen pembimbing. Validasi dilakukan pada hari 25 Desember 2017. Hasil validasi rias wajah dan *face painting* sebagai berikut:
 - a. Penggantian warna pada *foundation* dari warna yang sesuai dengan warna kulit *talent* di buat menjadi lebih merah karena ketika wajah *talent* saat disorot *lighting* akan terlihat rata jika wana *foundation* yang dipilih tidak kemerahan.
 - b. Bentuk alis lebih dipertegas karena masih membentuk lengkungan yang halus seperti bentuk alis yang digunakan untuk wanita
 - c. Pengaplikasian *Countouring* wajah lebih dipertebal agar bentuk wajah *talent* terlihat dari jauh.

- d. Bentuk bibir dibuat lebih lebar untuk menghilangkan kesan imut pada wajah *talent*.
- e. Pembuatan rambut palsu yang disatukan dengan cepolannya dibuat lebih dahulu agar tidak mempersulit pada saat penilaian.



Gambar 54. Desain Rias Wajah
(Sumber: Asrifasakinah, 2018)



Gambar 55. Hasil Akhir *Make Up*
(Sumber: Asrifasakinah, 2018)

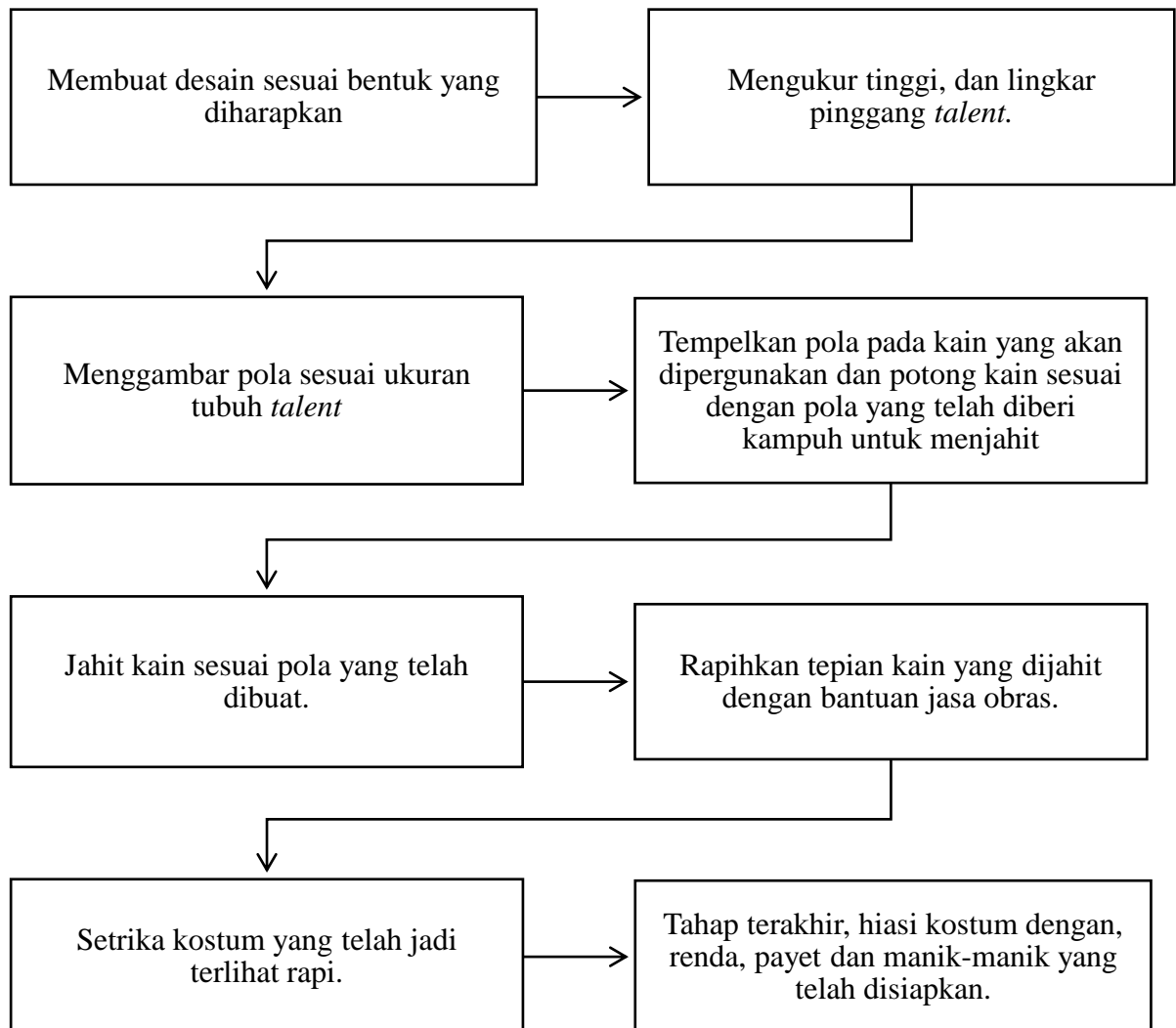
3. Pembuatan Kostum dan Aksesori

Pencarian bahan dan pembuatan kostum, aksesori hingga properti seluruhnya dikerjakan oleh Asrifa Sakinah. Waktu yang dibutuhkan untuk pengerjaan kostum adalah selama 7 hari, dan penempelan manik manik membutuhkan waktu 2 hari, tetapi untuk celana yang digunakan Rha Wedheng dibeli di toko untuk menghemat waktu, lalu diberi renda dengan menjahit sendiri. Sedangkan pengerjaan aksesori dilakukan selama 14 hari.

Proses pengerjaan kostum dan aksesori harus memperhatikan ketepatan dan ketelitian agar kostum dan aksesori pas dan nyaman saat digunakan oleh *talent*. Selama pembuatan kostum dan aksesori sangat membutuhkan pembagian waktu yang tepat karena banyak kegiatan yang dilakukan selain pembuatan kostum dan aksesori untuk persiapan pertunjukan tugas akhir.

Biaya yang diperlukan untuk pembelian bahan kostum, aksesori, dan *property* adalah sebesar Rp. 600.000,00. *Fitting* kostum dilakukan sebanyak 2 kali, yaitu pada tanggal 14 Januari 2017 dan 18 Januari 2017. Hasil *fitting* kostum yaitu penambahan detail seperti manik-manik pada setiap kostum dan aksesori.

Berikut adalah langkah pembuatan kostum secara keseluruhan yang meliputi jubah dan variasi plat panggul yang dikenakan oleh tokoh Rha Wedheng.



Gambar 56. Proses Pembuatan Kostum
(Sumber : Asrifa Sakinah 2018)

Berikut adalah langkah pembuatan aksesoris pelengkap kostum berupa naga pada pundak yang dikenakan oleh tokoh Rha Wedheng:



Gambar 57. Proses Pembuatan Aksesoris Bahu
(Sumber : Asrifa Sakinah 2018)

Berikut adalah langkah pembuatan aksesoris yang dikenakan oleh tokoh Rha

Wedheng :



Gambar 58. Proses Pembuatan Aksesoris
(Sumber : Asrifa Sakinah 2018)

4. Uji Coba Rias Wajah, *Face painting*, dan *Body painting*

Uji coba rias wajah dilakukan sebanyak tiga kali, yaitu pada tanggal 28 Desember 2017, 29 Desember 2018 dan 4 Januari 2018

a. Hasil Uji Coba Rias Wajah, *Face Painting*, dan *Body Painting* Pertama, yaitu:

- 1) Bentuk kumis terlalu besar dan dibentuk lebih kecil untuk menyeimbangkan dengan ukuran wajah *talent*.
- 2) Warna *foundation* kurang kemerahan.
- 3) *Countour* wajah kurang tegas karena jika ditampilkan di atas panggung tidak akan terlihat dengan jelas



Gambar 59. Hasil Uji Coba Rias Wajah & *Face Painting* 1
(Sumber: Asrifa Sakinah, 2017)

b. Hasil Uji Coba Rias Wajah, *Face Painting*, dan *Body Painting* Kedua, yaitu:

- 1) Bentuk bibir terlalu kecil perlu dikoreksi dengan diperbesar menggunakan *lip liner* agar tidak terkesan imut.
- 2) Bentuk kumis dirubah agar terlihat lebih gagah.



Gambar 60. Hasil Uji Coba Rias Wajah & *Face Painting* 2
(Sumber: Asrifa Sakinah, 2017)

- c. Hasil Uji Coba Rias Wajah, *Face Painting*, dan *Body Painting* Ketiga, yaitu:
- 1) Pengaplikasian *blush on* lebih diperlebar pada bagian pelipis, agar wajah talent terlihat lebih lebar.
 - 2) *Countouring* pada bagian perut perlu lebih dipertegas agar dapat terlihat dari jauh.



Gambar 61. Hasil Uji Coba Rias Wajah & *Face Painting* 3
(Sumber: Asrifa Sakinah, 2018)

5. Uji Coba Penataan Rambut

Uji coba penataan rambut dilakukan sebanyak dua kali, yaitu pada 29 Desember 2017 dan 4 Januari 2018.

a. Hasil Uji Coba Penataan Rambut Pertama, yaitu:

- 1) Penataan rambut tidak rapi.
- 2) Penambahan pembuatan kerangka rambut untuk menutupi rambut *talent* yang terlalu pendek agar terlihat seperti rambut panjang yang diikat di puncak kepala, dan memiliki hasil yang lebih rapih.



Gambar 62. Hasil Uji Coba Penataan Rambut 1
(Sumber: Asrifa Sakinah, 2017)

b. Hasil Uji Coba Penataan Rambut Kedua, yaitu:

- 1) Pemasangan rambut palsu lebih dirapihkan lagi.
- 2) Tutupi bagian perbatasan rambut palsu menggunakan rambut asli *talent*, agar rambut palsu yang digunakan terlihat seperti asli dan lebih rapih.



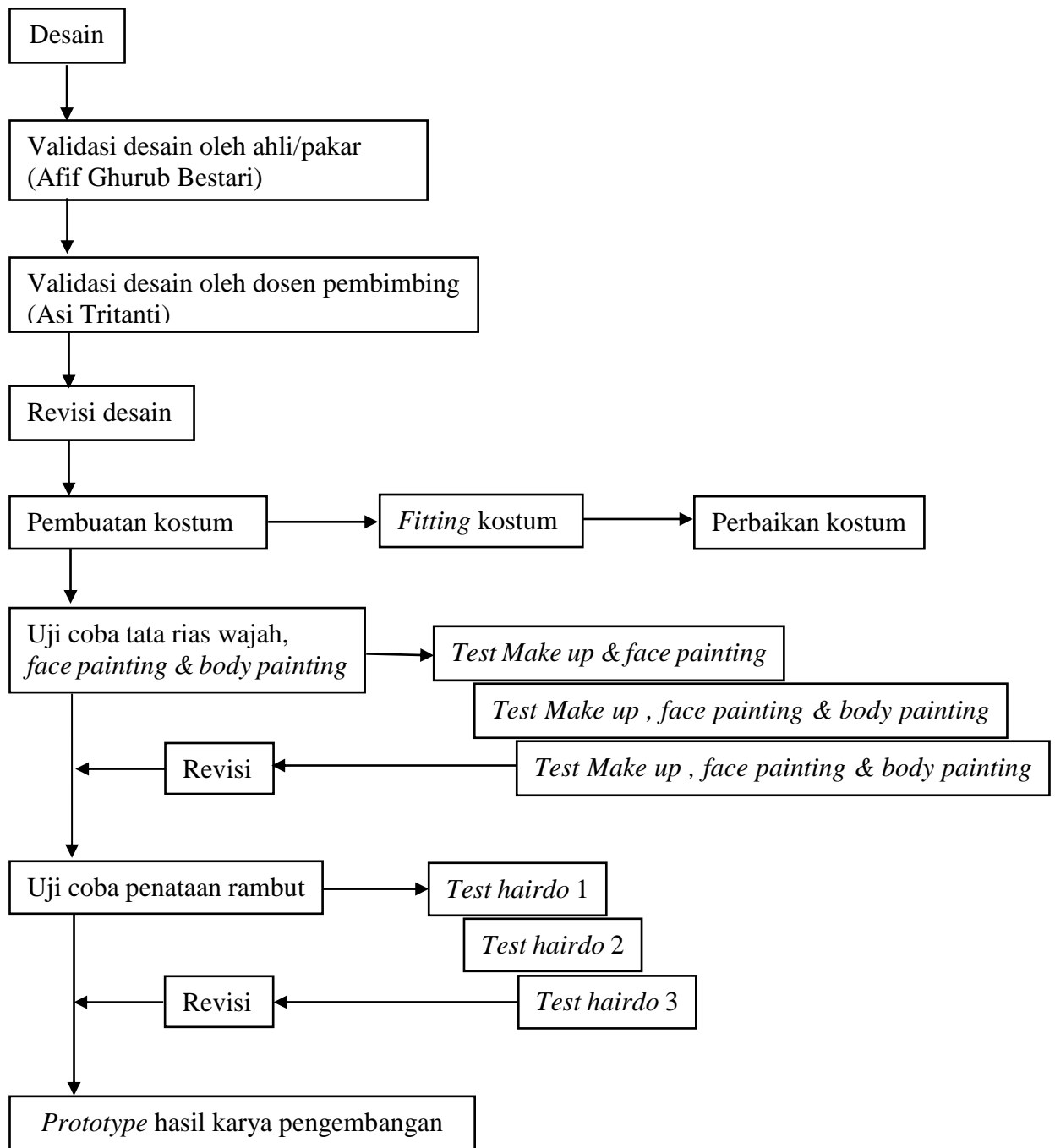
Gambar 63. Hasil Uji Coba Penataan Rambut 2
(Sumber: Asrifa Sakinah, 2018)

6. *Prototype* Tokoh Rha Wedheng

Prototype tokoh Rha Wedheng merupakan hasil sederhana *fitting* kostum dan aksesoris, uji coba rias wajah, uji coba *face painting*, dan uji coba penataan rambut menunjukkan hasil sebagai berikut.



Gambar 64. *Prototype* Tokoh Rha Wedheng
(Sumber: Asrifa Sakinah, 2018)



Gambar 65. Develop (pengembangan)
(Sumber: Asrifa Sakinah, 2018)

D. Proses, Hasil, dan Pembahasan *Dessiminate* (Penyebarluasan)

Dessiminate (penyebarluasan) dilakukan dalam bentuk pertunjukan. Dengan mengusung tema “Kudeta di Majapahit” pertunjukan dikemas dalam bentuk pertunjukan teater tradisi berjudul *Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta*. Tokoh-tokoh yang dijadikan sebagai *prototype*, termasuk tokoh Rha Wedheng sukses ditampilkan dalam pertunjukan tersebut. Pertunjukan ini diselenggarakan pada hari Kamis, 18 Januari 2018 di Auditorium UNY ditujukan untuk remaja dan orang dewasa dengan tujuan untuk menampilkan karya mahasiswa program studi Tata Rias dan Kecantikan serta mengedukasi ulang kepada masyarakat tentang sejarah kerajaan yang pernah ada di Indonesia.

Tahapan yang dilalui pada proses *dessiminate* ini meliputi: 1) penilaian ahli (*grand juri*), 2) gladi kotor, 3) gladi bersih, dan 4) pertunjukan utama. Berikut pembahasan mengenai tahapan yang dilalui pada proses *dessiminate*:

1. Penilaian Ahli (*Grand Juri*)

Kegiatan penilaian ahli (*Grand Juri*) adalah kegiatan penilaian hasil karya secara keseluruhan sebelum ditampilkan secara luas. Penilaian ahli (*Grand Juri*) diselenggarakan pada hari Sabtu 6 Januari 2018 bertempat di Gedung Kantor Pusat Layanan Terpadu Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta.

Juri yang menilai berasal dari tiga bidang yaitu seniman pertunjukan diwakili oleh Agus Prasetya, pemerhati seni dari instansi surat kabar *Kedaulatan Rakyat* diwakili oleh Esti Susilarti, dan yang terakhir ahli rias fantasi diwakili oleh Yuswati.

Penilaian yang dilakukan mencakup 1) Orisinilitas, 2) Harmonisasi, 3) Kreativitas, 4) *Make up*, 5) *Hair do*, 6) Kostum. Hasil penilaian tersebut kemudian dijumlahkan, dan dipilih 10 tampilan terbaik dari 26 karya mahasiswa, 11 penampilan terbaik tersebut terdiri dari pembagian 3 kategori (3 Narapraja, 3 Dharmaputra dan 3 Prajurit) dan *best of the best*.

Hasil karya terbaik diurutkan dari posisi teratas yaitu : *Best of the best* yang diraih tokoh Rha Wedheng karya mahasiswa Asrifa Sakinah. Kategori Narapraja : tokoh Mahapati Halayudha karya mahasiswa Teresa Valentina, tokoh Tribuana Tungga Dewi karya mahasiswa Putri Anggita Dewi, tokoh Prabu Jaya Negara karya mahasiswa Agatha Ratu Maheswara Dewayana. Kategori Dharmaputra : tokoh Rha Wedheng karya mahasiswa Asrifa Sakinah, tokoh Rha Banyak karya mahasiswa Frida Pratiwi, tokoh Kudo Lawean karya mahasiswa Zalma Nur Chasanah. Kategori Prajurit : tokoh Prajurit Lumajang 1 karya mahasiswa Siska Widyah F, tokoh Prajurit Majapahit 2 karya mahasiswa Poppy Romadhoni Larasati, tokoh Prajurit Majapahit 3 karya mahasiswa Nita Apriliana.

2. Gladi Kotor

Gladi kotor diselenggarakan pada hari Selasa 16 Januari 2018 yang direncanakan akan dilakukan di Gedung Auditorium berpindah tempat di Gedung *Student Centre* Universitas Negeri Yogyakarta dikarenakan panggung yang akan digunakan belum selesai. Acara gladi kotor difokuskan pada latihan teater tradisi Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta oleh para *talent* dan disaksikan oleh *Beautician* dengan maksud untuk melihat kesesuaian kostum yang dikenakan dengan gerakan yang akan dilakukan *talent*.

Hasil yang diperoleh dari kegiatan gladi kotor ini adalah para *talent* yang menjadi tokoh pada teater tradisi Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta menjadi lebih terlatih pada saat berperan dan mahasiswa menjadi lebih tahu kekurangan masing-masing kostum yang dikenakan oleh *talent*.

3. Gladi Bersih

Gladi bersih diselenggarakan pada hari Rabu 17 Januari 2018 bertempat di Gedung Auditorium Universitas Negeri Yogyakarta. Acara gladi bersih difokuskan pada latihan teater tradisi Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta, mencoba panggung dengan menggunakan kostum masing-masing *talent*, agar dapat memastikan ketepatan perkiraan kostum yang dipergunakan pada saat gladi kotor.

Hasil yang diperoleh dari kegiatan gladi bersih ini adalah para *talent* yang menjadi tokoh pada teater tradisi Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta menjadi lebih terlatih menggunakan kostum pada saat berperan dan *talent* mengetahui *stage* yang sesungguhnya.

4. Pergelaran Utama

Pergelaran utama bertema “Kudeta di Majapahit” yang dikemas dalam pertunjukan teater tradisi yang berjudul Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta telah sukses ditampilkan pada hari Kamis 18 Januari 2018 bertempat di gedung Auditorium Universitas Negeri Yogyakarta.

Seluruh *talent* dan *crew* yang berperan dalam cerita Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta merupakan anggota tim UKM Kamasetra UNY yang disutradarai oleh Gondhol Sumargiono dengan mengikuti alur naskah yang ditulis oleh Stefanus Prigel Siswanto. Tata suara yang dipergunakan untuk mengiringi pertunjukan yaitu

lagu-lagu *tembang garapan* Majapahit yang dilantunkan oleh sinden dengan diiringi gamelan yang dimainkan oleh *pengrawit*, dimana seluruhnya dilakukan secara *live*. Panggung yang digunakan adalah jenis *proscenium* karena menyesuaikan dengan tempat yang telah ada di gedung Auditorium UNY.

Acara ini dihadiri oleh lebih kurang 600 penonton. Jumlah tiket yang terjual sebanyak 281 tiket dari 350 tiket yang dicetak. Mayoritas penonton yang menyaksikan acara ini adalah siswa siswi SMK di daerah DIY dan sekitarnya, orang tua wali, pecinta seni, dan mahasiswa Universitas Negeri Yogyakarta.

Pertunjukan dengan durasi 90 menit ini menampilkan kisah kerajaan Majapahit yang menjadi kacau karena dipimpin oleh Sang Prabu Jaya Negara yang memiliki kepribadian yang kurang bijaksana dan berpendirian tidak tetap, sehingga membuat para Dharmaputra melakukan aksi pemberontakan dan tahta raja Majapahit terancam, namun pada akhirnya raja Majapahit diselamatkan oleh pasukan Bayangkara yang dipimpin oleh Gajah Mada, setelah waktu berlalu Prabu Jaya Negara dapat kembali ke istana dan Kerajaan Majapahit jaya kembali.

Rha Wedheng dalam cerita Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta bukan tokoh utama, karena Rha Wedheng tidak banyak melakukan dialog dan selalu memainkan perannya bersama dengan tokoh Dharmaputra lainnya. Kostum, aksesoris hingga properti yang digunakan terlihat rumit tetapi dapat digunakan dengan nyaman dan tidak menjadi masalah saat melakukan adegan peperangan. Adegan yang dilakukan oleh Rha Wedheng tidak banyak namun berhasil mendapatkan juara satu kategori Dharmaputra dan menjadi *best of the best* dari 26 tokoh yang ditampilkan.

Pesan moral yang terkandung dalam cerita Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta adalah bahwa keterpurukan akan berlalu dan menjadi baik seperti semula, kita hanya perlu bersabar dan menunggu berjalannya waktu.

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

1. Hasil rancangan kostum, aksesoris, rias wajah, *face painting*, dan penataan rambut pada penataan tokoh Rha Wedheng dengan sumber ide *super hero* Thor yang dikembangkan dengan menggunakan pengembangan berupa stilisasi dalam pargelaran teater tradisi Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta adalah sebagai berikut:
 - a. Kostum dan aksesoris tokoh Rha Wedheng tidak mengalami revisi pada bentuk, hanya penambahan detail dengan menerapkan unsur garis, bentuk, warna, serta tekstur dan menggunakan prinsip *balance* serta aksen.
 - b. Rias wajah yang dipergunakan merupakan rias wajah karakter dimana riasan yang diciptakan adalah seorang pria yang berumur 45 tahun, gagah, dan rupawan. Serta *face painting* yang diterapkan pada tokoh Rha Wedheng memiliki bentuk naga menggunakan unsur warna, tekstur, serta *value* dan menerapkan prinsip desain berupa *unity* dan *balance*.
 - c. Penataan rambut tokoh Rha Wedheng dengan menggunakan unsur garis serta warna dan menerapkan prinsip desain berupa *balance*.
2. Hasil penataan kostum, aksesoris, serta pengaplikasian rias wajah, *face painting*, dan penataan rambut pada penataan tokoh Rha Wedheng dengan sumber ide *super hero* Thor yang dikembangkan dengan menggunakan pengembangan berupa stilisasi dalam pargelaran teater tradisi Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta adalah sebagai berikut:

- a. Kostum dan aksesoris tokoh Rha Wedheng mengalami perubahan pada bentuk desain awal yang sederhana menjadi lebih rumit. Penataan kostum dan aksesoris tokoh Rha Wedheng diwujudkan dengan tatanan kostum berupa jubah satu pundak dengan bentuk kotak berwarna ungu, celana pendek, variasi plat panggul, samping batik, pelengkap kostum berupa naga dan senjata gada, serta aksesoris berupa mahkota, gelang, kelat bahu dan kalung.
 - b. Pengaplikasian rias wajah karakter tokoh Rha Wedheng diwujudkan dengan rias wajah 2D yang dibuat dengan menggambar kumis, *tattoo* berbentuk naga dan membentuk hiasan dahi..
 - c. Penataan rambut menggunakan penataan *up style*, dengan cepolan sederhana menggunakan rambut palsu.
3. Pergelaran teater tradisi Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta dilaksanakan pada tgl 18 Januari 2018, pukul 12.30, di gedung Auditorium Universitas Negeri Yogyakarta, dihadiri lebih dari 600 penonton. Pergelaran teater tradisi dengan tema “Kudeta di Majapahit” ini dikemas dalam pertunjukan *live* di panggung *indoor* berbentuk *proscenium* beserta properti pendukung.

B. Saran

Dari proses merancang, menata, serta menampilkan kostum, aksesoris, tata rias, *body painting*, serta penataan rambut hingga pertunjukan dilaksanakan ada beberapa hal yang dapat dijadikan sebagai saran agar tidak terulang hal yang sekiranya tidak baik, diantaranya yaitu:

1. Lebih memperdalam pengetahuan sumber ide yang akan dipilih agar mempermudah dalam proses pembuatan hingga penyusunan laporan.

2. Pembuatan kostum harus dilakukan jauh hari sebelum tanggal pementasan agar persiapan benar-benar matang.
3. Pastikan untuk selalu mendokumentasikan setiap kegiatan yang berhubungan dengan pertunjukan yang akan ditampilkan.
4. Uji coba harus dilakukan berkali-kali dan tidak boleh lupa didokumentasikan agar saat pengerjaan laporan tidak mengalami kesulitan.
5. Mengatur waktu seefektif mungkin dan jaga kesehatan sebaik mungkin agar segala sesuatu yang dilakukan terkondisi dengan baik hingga pertunjukan dilaksanakan.

Hal yang perlu diperhatikan dalam sebuah panitia agar tercapai pertunjukan yang sukses, ialah:

1. Diusahakan untuk mengadakan rapat yang benar-benar telah dikuasai oleh ketua dan koor setiap sie sebelum mengadakan rapat besar.
2. Solidaritas antar panitia intern dan ekstern lebih ditingkatkan untuk membangun kekeluargaan dalam menghadapi setiap masalah.
3. Komunikasi antar panitia harus baik dan lancar agar tidak terjadi kesalahpahaman.

DAFTAR PUSTAKA

- Bariqina E. dan Ideawati Z.. (1999). *Perawatan dan penataan rambut*. Yogyakarta: Mitra Gama Widya
- Eneste Pamusuk. (1995). *Buku pintar penyuntingan naskah edisi kedua*. Jakarta: PT Gramedia n Pustaka Utama.
- Ernawati, Izwerni, dan Nelmira Weni. (2008). *Tata busana untuk smk jilid 2*. Jakarta: Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan.
- Fananie Zainudin. (2002). *Telaah sastra*. Surakarta: Muhammadiyah University Press
- Hamidin Aep S. (2010). *Batik warisan budaya asli indonesia*. Jakarta: PT Buku Kita.
- Handayani Sri (2008). *Anak muda ogah melirik seni tradisional*. Diakses dari laman <https://nasional.kompas.com/read/2008/09/14/02422737/anak.muda.ogah.m>. Pada tanggal 25 Desember 2017.
- Hasanah Uswatun, Prabawati Melly, Noerharyono. (2011). *Menggambar busana*. Bandung: Remaja Rosdakarya Offset.
- Jones, C. S. (2015). “*Anything but neutral: using color to create emotional images*”. Diakses dari laman <https://goodminds.id/arti-warna/> pada tanggal 11 Maret 2018.
- Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. (2007). *Sejarah indonesia kelas x*. Jakarta: Politeknik Negeri Media Kreatif.
- Kusantanti Herni. (2008). *Tata kecantikan kulit untuk sekolah menengah kejuruan jilid 3*. Jakarta: Direktorat Pembinaan Sekolah Kejuruan.
- Kompas.com. (2009). *Pemuda mesti peduli sejarah, lingkungan, dan budaya*. Diakses dari laman <https://nasional.kompas.com/read/2009/01/31/13505354/pemudamestipedulisejarahlingkungandanbudaya>. Pada tanggal 25 Desember 2017.
- Marwanti. (2000). *Desain penyajian*. Yogyakarta: UPT.
- Nurhadi, Dawud, dan Yuni Pratiwi. (2007). *Bahasa indonesia untuk smp kelas viii*. Jakarta: Gelora Aksara Pratama
- Nursantara Yayat. (2007). *Kesenian sma jilid 1*. Jakarta: Erlangga.

- Prasetyo Anindito. (2012). *Batik karya agung warisan budaya dunia*. Yogyakarta: Pura Pustaka.
- Prihantina Ida. (2015). *Materi pendidikan dan pelatihan tata rias fantasi*, 58.
- Pusat Bahasa Departemen Pendidikan Nasional. (2002). *Kamus besar bahasa indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka
- Puspita Martha. (2009). *Make up 101 basic profesional make up*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Rostamailis, Hayatunnufus, dan Yanita M., (2008). *Tata kecantikan rambut untuk sekolah menengah kejuruan jilid 2*. Jakarta: Direktorat Pembinaan Sekolah Kejuruan.
- Santosa Eko. (2008). *Seni teater jilid 2 untuk sekolah menengah kejuruan*. Jakarta: Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan Direktorat Jendral Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah Departemen Pendidikan Nasional.
- Santosa Eko, Heru Subagyo, Mardianto H., dkk. (2008). *Seni teater jilid 2 untuk sekolah menengah kejuruan*. Jakarta: Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan.
- Setyobudi, Munsir M., Setianingsih D., dkk. (2007). *Seni budaya untuk smp kelas vii jilid 1*. Jakarta: Erlangga.
- Siswanto Stefanus Prigel. (2017). *Mentari pagi di bumi wilwatikta*. Yogyakarta.
- Sugiyanto, Setyobudi, Munsir Musoiful, dkk. (2005). *Kesenian smp untuk kelas vii jilid 2*. Jakarta: Erlangga.
- Suroso. (2015). *Drama teori dan praktek pementasan*. Yogyakarta: Elmatara Publisher.
- Triyanto, Jerusalem M. A., dan Fitrihana N., (2011). *Aneka aksesoris dari tanah liat*. Klaten: Macanan Jaya Cemerlang.
- Triyanto. (2012). *Mendesain aksesoris busana*. Yogyakarta: Intan Sejati Klaten.
- Widarwati Sri. (2000). *Desain busana i*. Yogyakarta: UPT.
- Wulandari Ari. (2011). *Batik nusantara*. Yogyakarta: Andi Offset.

LAMPIRAN

Lampiran 1. Dokumentasi Para Pemenang



Lampiran 2. Foto Bersama Keluarga dan Bersama *Talent*



Lampiran 3. Foto Bersama Seluruh Dosen dan Mahasiswa Rias Angkatan 2015



Lampiran 4. Dokumentasi Suasana Pertunjukan.



Lampiran 5. Desain Poster.




PROGRAM STUDI TATA RIAS DAN KECANTIKAN ANGKATAN 2015
FAKULTAS TEKNIK UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
 MEMPERSEMBAHKAN



PERGELARAN TEATER TRADISI
MENTARI PAGI DI BUMI
WILWATIKTA

KAMIS 18 JANUARI 2018 "OPEN GATE 13.00 - SELESAI"
AT AUDITORIUM UNIVERSITAS YOGYAKARTA
 HTM PRE ORDER "RP 25.000,-" / ON THE SPOT "RP 30.000,-"
 CP : RAHMA "0895-3901-24447"

GUEST STAR "DALJO ANGKRING CS | KERONCONG KEROCCO | PANTI ASUHAN BINA SIWI"
 NASKAH "KRT DRS STEFANUS PRIGEL SISWANTO M.HUM" | SUTRADARA "GONDHOL SUMARGIYONO"
 KOMPOSER "ANGGA DWI KURNIANTO" | PENATA TARI "RATIH DWI ANJANI" | KONSULTAN DESAIN "AFIF GHURUB BESTARI M.PD"

Sponsored by :










Lampiran 5. Desain Tiket, Stiker, dan Leaflet.





**PROGRAM STUDI TATA RIAS DAN KECANTIKAN
FAKULTAS TEKNIK UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
MARET 2018**